Nintendo Wii U · Wii · 3DS · 2DS · eShop · Retro

09/14 · Ausgabe 209 · € 3,90

N-ZONE

DEUTSCHLANDS GROSSES NINTENDO-MAGAZIN · WWW.N-ZONE.DE

4 194373 903900 09

Österreich € 4,50; Schweiz sfr 7,00; Benelux € 4,70; Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 5,20

HYRULE WARRIORS

Fast fertige Version gespielt: So viel Zelda steckt wirklich in Nintendos Wii-U-Action!

25 JAHRE computec LEIDENSCHAFT FÜR GAMES

FANTASY LIFE

3DS-VORSCHAU:
Dragon Quest trifft auf Animal Crossing

12 SEITEN RETRO
- 30 JAHRE BOMBERMAN
- SHOOT 'EM UP!

BAYONETTA 2

Fast schon ein Test: Wir haben das Action-Feuerwerk für Wii U stundenlang gezockt!

DIE APP FÜR SPIELEFANS

JETZT KOSTENLOS DOWNLOADEN!

Ab Herbst auch für Android!

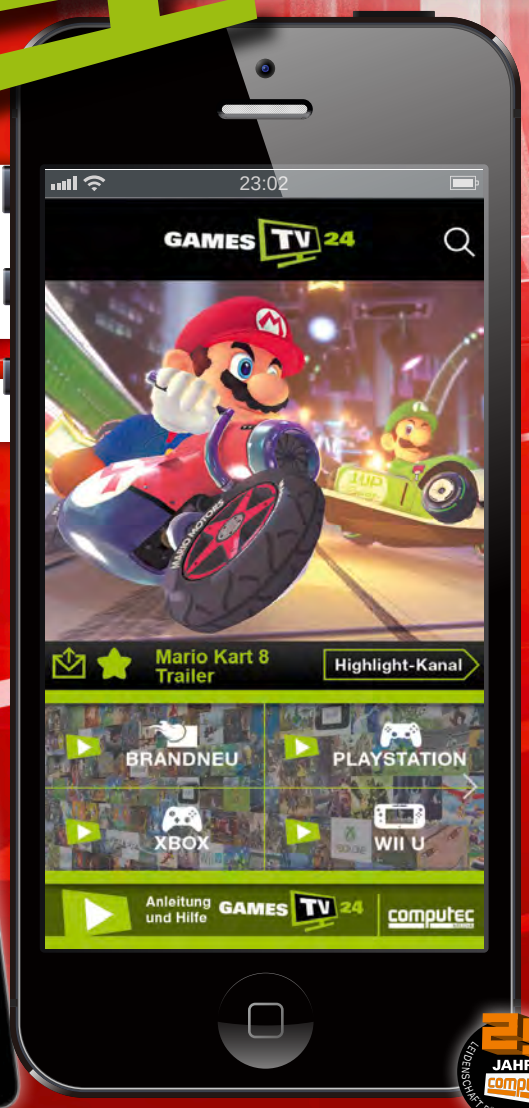
Available on the App Store

GAMES TV 24

IMMER DABEI, SOFORT STARTKLAR:
TÄGLICH NEUE VIDEOS ZU SPIELEHITS
AUF ALLEN SYSTEMEN!

ÜBER 10.000 VIDEOS IN DER DATENBANK.

Ab sofort auch für iPad optimiert!



MIT gamescom KANAL

25 JAHRE computec LEIDENSCHAFT FÜR GAMES

++ Spieletrailer, Testvideos, Messespecials und wöchentliche Show zur Let´s-Play-Szene! ++
++ Bildschirmfüllende Videos mit AppleTV ++ Inklusive FLIPr: Erstelle, bearbeite und teile eigene Stop-Motion-Filme ++

Mehr Infos zu GAMES TV 24 auf

www.gamestv24.de

Ein Produkt der computec MEDIA

HERZLICH WILLKOMMEN, liebe Nintendo-Fans!

Wenn ihr diese Ausgabe in Händen haltet, ist die Gamescom 2014 bereits vorbei und Nintendo hat auf der Kölner Messe seine Neuheiten für Wii U und 3DS ausgiebig präsentiert. Und wir waren vor Ort. Doch in aller Ausführlichkeit können wir erst nächsten Monat über Nintendos Gamescom-Aufgebot berichten. Nicht etwa, weil wir euch noch länger auf die Folter spannen möchten, sondern weil unser Redaktionsschluss für diese Ausgabe unglücklich mit der Woche direkt vor der Gamescom zusammenfiel. Doch hält uns das davon ab, schon diesmal über die Gamescom zu berichten? Mitnichten! Frei nach dem Motto „Wir werden dort gewesen sein" haben wir uns dazu entschlossen, euch dieses Mal einen Überblick über die wichtigsten Spiele für Wii U und 3DS anzubieten, die es auf der Messe gegeben haben wird. Und nächsten Monat folgt dann die volle Info-Bombe zu allen spannenden Neuankündigungen sowie frische Spieleindrücke von uns.

Über zwei absolute Toptitel in Nintendos Gamescom-Aufgebot – namentlich *Hyrule Warriors* und *Bayonetta 2* – können wir aber dennoch schon dieses Mal auspacken. Denn in beiden Fällen hat uns Nintendo eine spielbare Version zur Verfügung gestellt, die wir jeweils regelrecht verschlungen haben! Während *Hyrule Warriors* erfolgreich die actionreichen Kämpfe der *Dynasty Warriors*-Reihe mit dem Charme und der Atmosphäre von *Zelda* verbindet, schickt sich *Bayonetta 2* an, seinen ohnehin schon fabelhaften Vorgänger sogar noch zu übertreffen – und das exklusiv auf der Wii U!

Der Testbereich ist mit *Lego Ninjago: Nindroids* und *Drachenzähmen leicht gemacht 2* deutlich vom Sommerloch geprägt. Doch im Gegenzug ermöglicht uns die August-typische Spieleflaute, besonders viele spannende Specials ins Heft zu packen! Im Retro-Bereich widmen wir uns einerseits der *Bomberman*-Reihe und führen euch andererseits durch die interessante Geschichte des Shoot-'em-Up-Genres. Außerdem befassen wir uns in einem umfangreichen Special mit Musik in Videospielen, helfen euch mit Tipps & Tricks zu *Tomodachi Life* weiter und bieten euch den gewohnten Mix aus Leserbriefen, Community-Seiten, Tests zu den Neuerscheinungen in Nintendos eShop sowie unsere Redaktionskolumne.

Viel Vergnügen mit der neuen Ausgabe wünscht

Euer N-ZONE-Team!

HYRULE WARRIORS (Vorschau)

Seite 20

Wenn *Zelda* auf *Dynasty Warriors* trifft, kommt viel Spaß dabei raus.

BAYONETTA 2 (Vorschau)

Seite 30

Wow, da erwartet uns im Oktober ein richtig großer Hit! Doch lest selbst.

SHOOT 'EM UP! & 30 JAHRE BOMBERMAN (Retro)

Seite 66 & 72

Im Retro-Bereich warten diesmal gleich zwei dicke Specials auf euch!

ZAHLEN & FAKTEN

- **Arbeitstier des Monats:**
  Besonders viel um die Ohren hatte diesmal unser lieber Marco, der neben dem fantastischen Retro-Special über Shoot 'em Ups auch noch unsere beiden Titelthemen *Hyrule Warriors* und *Bayonetta 2* übernahm. Von seinen üblichen Aufgaben – etwa der Planung und Erstellung diverser Standardrubriken – ganz zu schweigen. Hut ab!
- **Test, den niemand machen wollte:**
  Wer einen Blick in unseren Testbereich wirft, wird es sich schon denken können: Auf den Test von *Drachenzähmen leicht gemacht 2* hatte niemand so richtig Lust. Kein Wunder, schließlich stellte sich die Drachenfliegerei sehr schnell als typische Lizenzgurke raus.
- **Angenehmste Überraschung des Monats:**
  Was haben wir uns diesen Monat gefreut, als uns ein Leserbrief voll des Lobes von unserem geschätzten Ex-Kollegen Christoph Kraus erreichte! Lesen könnt ihr seine Einsendung natürlich auf unseren Leserbriefseiten ab Seite 92.

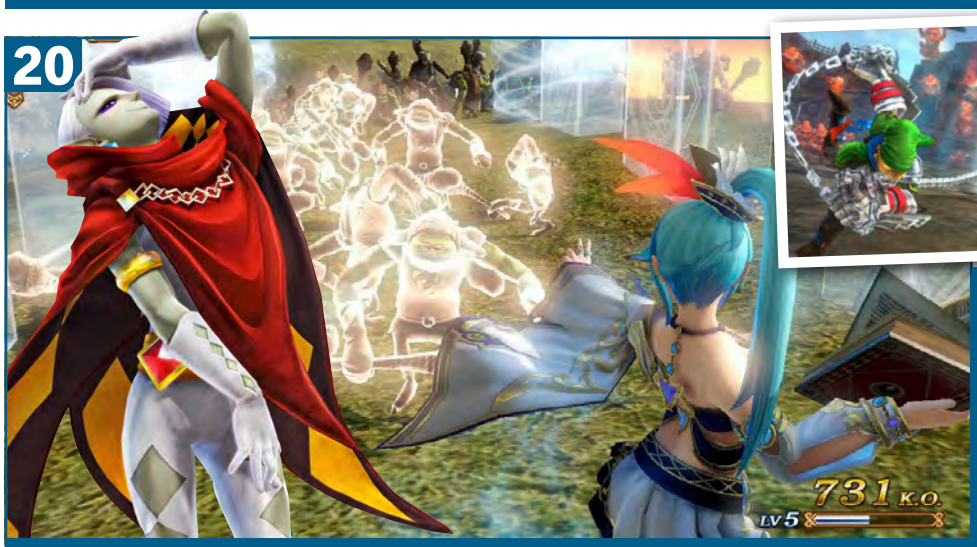
DAS TEAM

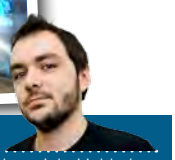
09/2014

VIKTOR

Die Gamescom steht kurz bevor – zumindest für uns Redakteure, die ob eines ungünstig gelegenen Redaktionsschlusses etwaige Neuankündigungen leider nicht mehr rechtzeitig in die aktuelle Ausgabe packen konnten. Dafür werfen wir unter dem Motto „Wir werden dort gewesen sein!“ einen ausführlichen Blick auf all die tollen Spiele, die wir in Köln (voraussichtlich) ausgiebig Probe zocken können.

VORSCHAU | GAMESCOM-AUSBLICK 2014





MARCO

Als japanophiler Videospiele-Liebhaber wurde ich bei der Ankündigung des Serien-Mashups *Hyrule Warriors* natürlich hellhörig. Viele Monate später und mit etlichen Stunden Anspiel-Erfahrung bin ich zuversichtlich, dass meine Vorfreude nicht umsonst gewesen sein wird. Auf satten sechs Seiten verraten wir euch, warum nicht nur *Dynasty Warriors*-Fans an Links Metzel-Ausflug Freude finden dürften.

VORSCHAU | HYRULE WARRIORS

START

Editorial 03
Heftinhalt 04
Magazin 06

VORSCHAU

Gamescom 2014 – Wir werden dort gewesen sein! 14
Most Wanted 12

Wii U

Art Academy 34
Bayonetta 2 30
Hyrule Warriors 20

3DS

Fantasy Life 36

TEST

Charts 58
Das Team 41
Meinungsmache 42
Release-Termine 44
So testen wir 40
Top-Spiele 50

Wii U

Drachenzähmen leicht gemacht 2 48
Kirby: Nightmare in Dreamland (Virtual Console) 64
Mega Man 5 (Virtual Console) 61
Mega Man 6 (Virtual Console) 61
Pop'n TwinBee (Virtual Console) 60
Super Toy Cars (eShop) 65
Wooden Sen'Sey (eShop) 62
XType Plus (eShop) 63

3DS

Drachenzähmen leicht gemacht 2 49
Lego Ninjago 46
Pokémon Card Game (Virtual Console) 63
Siesta Fiesta (eShop) 65

30

BENJAMIN

In diesem Monat nahmen wir die Redewendung „kurz vor knapp“ wortwörtlich, als ganz kurz vor Redaktionsschluss eine quasi fertige Version von *Bayonetta 2* bei uns eintrudelte. Einen eilig umstrukturierten Heftplan und zwei Nachtschichten später präsentieren wir euch auf vier Seiten unsere ausführliche Vorschau zu dem vielversprechenden Action-Feuerwerk rund um die sexy Hexe Bayonetta.

VORSCHAU | BAYONETTA 2

26

LUKAS

Hyrule Warriors begeistert derzeit die gesamte Redaktion. Angesichts der gelungenen Vermengung von Elementen aus *The Legend of Zelda* und *Dynasty Warriors* ließen wir unserer Fantasie freien Lauf und überlegten uns, welche anderen Nintendo-Serien sich für Crossover-Projekte anbieten würden. Das (nicht vollkommen ernst gemeinte) Ergebnis dieser Gedankenspiele findet ihr auf Seite 26. Ganz ehrlich: Wer von euch würde *Katamary Kirby* nicht spielen wollen?

SPECIAL | UNGEWÖHNLICHE MISCHUNG

ONLINE

Nintendo eShop 60

SPECIAL

Der Ton macht die Musik 80

Ungewöhnliche Mischung 26

RETRO

30 Jahre Bomberman 72

N-Zone-Zeitreise 78

Shoot 'em Up! 66

SERVICE

Die N-ZONE-Superliga 90

Spielerforum 88

Tipps und Tricks 86

MEINUNGEN

Kolumne 96

Leserbriefe 92

FINALE

Heftvorschau 98

Impressum 98

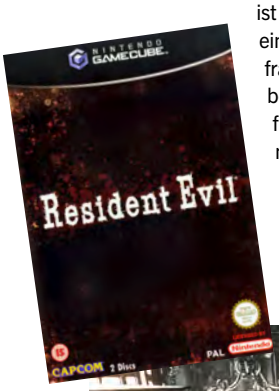
Alle Titel dieser Ausgabe

Art Academy, Vorschau 34
3-D Bomberman, Retro 73
Bakudan Otoko, Retro 73
Bayonetta, Vorschau 18
Bayonetta 2, Vorschau 30
Bomb Buddies, Retro 77
Bomber Boy, Retro 73
Bomber King, Retro 73
Bomberland, Retro 77
Bomberman (1985), Retro 73
Bomberman (1990), Retro 74
Bomberman '94, Retro 74
Bomberman 64, Retro 75
Bomberman 64: Arcade Edition, Retro 76
Bomberman DS, Retro 77
Bomberman Fantasy Race, Retro 76
Bomberman Generation, Retro 76
Bomberman Hardball, Retro 76
Bomberman Hero, Retro 75
Bomberman II, Retro 74
Bomberman Kart, Retro 76
Bomberman Land, Retro 77
Bomberman Live, Retro 77
Bomberman Ultra, Retro 77
Bomberman Wars, Retro 76
Bomberman World, Retro 75
Bomberman: Act Zero, Retro 77
Bomberman: Panic Bomber, Retro 74
Bombermine, Retro 77
Bombmania, Retro 77
Bomboy, Retro 77
Captain Toad Treasure Tracker, Vorschau 16
Drachenzähmen leicht gemacht 2, Test 48
Dreammix TV World Fighters, Retro 76
Etrian Odyssey 2: Heroes of Lagaard, Magazin 08
Fantasy Life, Vorschau 36
Hyrule Warriors, Vorschau 20
Kirby: Nightmare in Dreamland, Online 64
Lego Ninjago, Test 46
Mario Party 10, Vorschau 17
Mega Man 5, Online 61
Mega Man 6, Online 61
Pocket Bomberman, Retro 75
Pokémon Alpha Saphir, Vorschau 18
Pokémon Omega Rubin, Vorschau 18
Pokémon Trading Card Game, Online 63
Pop'n TwinBee, Online 60
Resident Evil, Magazin 06
Saturn Bomberman, Retro 75
Saturn Bomberman Fight!!, Retro 75
Siesta Fiesta, Online 65
Sonic Boom: Rise of Lyric, Vorschau 16
Sonic Boom: Shattered Crystal, Vorschau 16
Splatoon, Vorschau 17
Super Bomberman, Retro 74
Super Bomberman 2, Retro 74
Super Bomberman 5, Retro 75
Super Smash Bros. Wii U, Vorschau 19
Super Smash Bros. 3DS, Vorschau 19
Super Toy Cars, Online 65
Theatrhythm Final Fantasy C. C., Vorschau 16
Wario Blast: Featuring Bomberman!, Retro 74
Watch Dogs, Vorschau 16
Wooden Sen'Sey, Online 62
Xenoblade Chronicles X, Vorschau 17
XType Plus, Online 63

RESIDENT EVIL IN HD

Wii U Die Neuauflage vom Gamecube erhält eine weitere Neuauflage für aktuelle Konsolen.

Lasst euch folgenden Satz einmal auf der Zunge zergehen: Das Remake zum allerersten *Resident Evil* von 1996 ist bereits selbst über zwölf Jahre alt. Zu Beginn der Gamecube-Ära handelte Nintendo mit Capcom einen Deal aus, um diverse neue und alte *Resident Evil*-Episoden für die neue Würfelkonsole zu entwickeln. Wie sich schnell herausstellte, war dieser Plan äußerst lukrativ: *Resident Evil* ist bis heute eines der gefragtesten und besten Spiele für den Gamecube, das anfangs exklusive *Resident Evil 4* avancierte zu einem der Top-Titel des ganzen Jahrzehnts und revolutionierte sogar die Third-Person-Shooter. Obwohl das Remake selbst nach über einer Dekade immer noch sehr ansprechend ausschaut, ist doch ein Unterschied zu modernen HD-Titeln erkennbar. Mit *Resident Evil HD Remake* beseitigt Capcom diese Lücke nun und hievt das Survival-Horror-Adventure in die moderne 1080p-Zeit. Abgesehen von einigen neuen Filtern bei den Hintergrundgrafiken und hochskalierten Spieler- wie Gegnermodellen, soll der Klassiker jedoch unangetastet bleiben. Neue Features und geänderte Inhalte soll es bislang nicht geben, bis zum Erscheinen Anfang 2015 ist für Capcom aber noch genügend Zeit, um die eine oder andere Horrormeldung bekannt zu geben. Die erste Schreckensnachricht kam ja bereits ans Tageslicht: Das HD Remake soll zwar für PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One und den PC erscheinen, nicht aber die Wii U! Warum Nintendos Konsole einfach außen vorgelassen wird, obwohl sie die technischen Anforderungen für den Port locker erfüllt, können wir uns nicht erklären. Hoffentlich lenkt Capcom noch ein.



Altmodische Zombies: In *Resident Evil* gehören die Untoten noch zu den schlurfenden, langsamen Gesellen. Ungefährlich werden sie dadurch aber nicht.

An den phänomenalen Lichteffekten kann man sich immer noch nicht sattsehen.

Der Bildausschnitt wurde leicht geändert, ebenso wie die Texturen der Umgebung.

NEUES DRAGON QUEST MONSTERS

3DS Square Enix arbeitet bereits an neuem Spiel seiner altehrwürdigen Reihe.

Die *Dragon Quest Monsters*-Reihe hat ihren Weg inzwischen auf einige Konsolen und Handhelds gefunden, darunter Nintendos Wii oder den 3DS. Taichi Inuzuka, seiner Zeit Produzent von *Dragon Quest Monsters 2: Iru to Ruka no Fushigi na Fushigi na Kagi* für den Nintendo 3DS, hat nun den nächsten Teil der Spieleserie auf dem Dragon Quest Summer Festival in Tokyo angekündigt. Ein Release-Termin des Spiels bleibt dabei weiterhin im Verborgenen und auch Andeutungen zu etwaigen Plattformen, auf denen der Titel veröffentlicht werden könnte, gab es keine. Inuzuka erwähnte jedoch, dass es in Kürze weitere Informationen zu solcherlei Einzelheiten geben wird. Manche Quellen behaupten dabei bereits, dass Square Enix vor allem auf Handhelds wie die PS Vita oder Smartphones setzen wird. Ob es sich dabei um eine Free2Play-Version für Smartphones handelt oder ob es ein Vollpreis-Titel sein wird, bleibt also zunächst noch abzuwarten.

Wo diese Krabbe wohl ihren Schwachpunkt für massiven Schaden hat?

ZELDA-GOODIES IM ANMARSCH

Wii U Die Prinzessin schickt euch auf die Bretter. Hoffentlich habt ihr euren Schal dabei!

War es zunächst ungewiss, ob es die Limited Edition von *Hyrule Warriors* auch in unsere Gefilde schaffen würde, hat Nintendo nun für klare Verhältnisse gesorgt. Auch in Europa wird das Spin-off im Stile von *Dynasty Warriors* nicht nur in einer regulären Version erhältlich sein. Wenn ihr gewillt seid, etwas mehr Geld auf den Tisch zu legen, könnt ihr stattdessen auch eine Special Edition erwerben, die neben dem eigentlichen Spiel auch den hellblauen Schal enthält, den Link in *Hyrule Warriors* um seinen Hals trägt. Für den Winter, der nach dem breit aufgestellten Spiele-Herbst folgt, bestimmt ein modisches Accessoire, das dem gemeinen *Zelda*-Fan gefallen dürfte. Habt ihr dann noch ein wenig Kohle übrig und seid einem Import nicht abgeneigt, dürft ihr ab Mitte September ein vielleicht noch viel imposanteres *Zelda*-Goodie käuflich erwerben: Wie schon zuvor andere Marken á la *Star Wars* oder Disney ist bald auch *The Legend of Zelda* als Monopoly-Brettspiel erhältlich. Anstelle von Hotels kauft ihr hier bekannte Orte und Dungons aus Links Abenteuern, statt Dollar-Noten kassiert ihr Rubine von euren zähneknirschenden Mitspielern ein und die Spielfiguren stellen bekannte Ausrüstungsgegenstände wie die Okarina oder den Bogen dar. Zu kaufen gibt es die Monopoly-Edition zunächst nur bei der Handelskette Gamestop in den USA, ein Release außerhalb der Vereinigten Staaten wurde bislang nicht angekündigt. Da Nintendo aber nun verstärkt besonderes Merchandise von seinen Marken anbieten möchte, ist es nur eine Frage der Zeit, wann es auch eine deutsche Version des wohl berühmtesten Gesellschaftsspieles der Welt geben wird.

Ob nun Brettspiel oder Limited Edition: Fans der *Zelda*-Reihe haben Grund zur Freude.

NINTENDOS FINANZREPORT

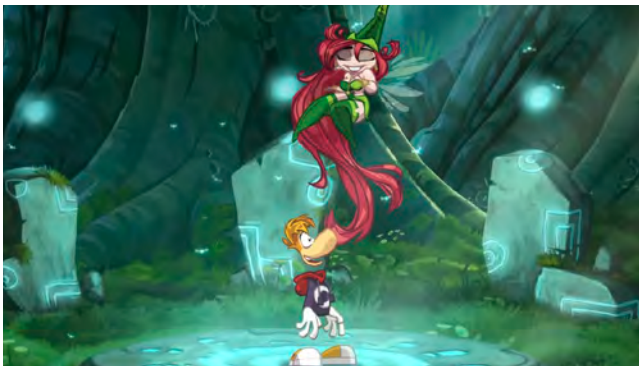
Biz Wii-U-Verkäufe steigen dank *Mario Kart 8* an – Nintendo schreibt trotzdem rote Zahlen.

Fast im Monatstakt erhaltet ihr auf den Newsseiten der N-ZONE aktuell Updates zu Nintendos finanzieller Situation. Auch in dieser Ausgabe gibt es wieder einige Neuigkeiten zu vermelden. Die Guten zuerst: Der gelungene E3-Auftritt des Mario-Konzerns hat dafür gesorgt, dass das Interesse an der Wii U zugenommen hat. In einer kurz nach der Messe durchgeführten Umfrage gaben 50 Prozent mehr Spieler als vor der E3 an, Interesse am Kauf der Konsole zu haben. Diese Zahlen dürften Nintendo freuen – ebenso wie die Tatsache, dass *Mario Kart 8* sich als ein wahrer System-Seller erwiesen hat. Im Ende Juli präsentierten Quartalsbericht wurde bekannt gegeben, dass man innerhalb von drei Monaten 510.000 Wii-U-Konsolen verkauft habe. Das sorgt für nicht ganz sieben Millionen verkaufte Gamepad-Konsolen seit dem Launch Ende 2012. Im gleichen Zeitraum fanden 820.000 Nintendo 3DS einen neuen Besitzer. *Mario Kart 8* wanderte beinahe drei Millionen Mal über die Ladentheken dieser Welt! Insgesamt wurden seit dem Start der Konsole etwa 37 Millionen Spiele an den Mann gebracht. All den Jubelmeldungen zum Trotz sollen aber auch die schlechten Nachrichten nicht verschwiegen werden: Die Erfolge von Wii U und *Mario Kart 8* sind nach wie vor nicht genug, um den Konzern aus den roten Zahlen zu hieven. Umgerechnet bescherte das vergangene Quartal dem Konzern einen Nettoverlust von etwa 72 Millionen Euro. Im Vergleich zum Vorjahreszeitraum ging der Profit somit um 8,4 Prozent auf knapp über 540 Millionen Euro zurück. Angesichts dieser Meldungen ist der von Aktionären kritisierte Nintendo-Chef Satoru Iwata also noch nicht aus dem Schneider. Es bleibt abzuwarten, ob die guten Zahlen aktuell reichen, um für eine finanzielle Kehrtwende zu sorgen.

Nach der E3 steht Nintendo besser da als zuvor. Zurücklehnen kann sich Firmen-Boss Satoru Iwata aufgrund des ausbleibenden finanziellen Erfolgs trotzdem nicht.

MICHEL ANCEL GRÜNDET STUDIO

Biz Der Vater der *Rayman*-Reihe wird fortan an neuen, noch unbekannten Projekten arbeiten.



Ob dem Herrn Ancel wohl ein weiterer Geniestreich wie *Rayman* gelingt?

Michel Ancel, vor allem bekannt durch seine Spiele-Schöpfungen *Rayman* und *Beyond Good & Evil*, hat nun sein eigenes Indie-Studio eröffnet. Es trägt den Namen Wild Sheep Studio und ist ein Teil von Ubisoft Montpellier, weswegen Ancel auch weiterhin ein Teil des Spiele-Giganten bleiben wird. Damit setzte Michel den Gerüchten einen Riegel vor, die behaupteten, er hätte sich mit dem französischen Publisher im Streit entzweit. An der zukünftigen Entwicklung von *Beyond Good & Evil 2* wird er daher nach wie vor beteiligt sein. Außerdem berichtete Ubisoft kurz darauf, dass sie mit diesem Titel an einem besonderen Spieleerlebnis arbeiten, der die Anforderungen eines würdigen Nachfolgers mehr als erfüllen wird. Dem hohen Stellenwert der Marke sind sie sich, auch nach der extrem langen Durststrecke, nach wie vor bewusst und wollen hier kein halbgares Ergebnis abliefern. Der Sitz von Wild Sheep Studio befindet sich ebenfalls in Montpellier, Frankreich. Abgesehen von Ancel werden 13 Mitarbeiter im Studio sitzen und ihn tatkräftig unterstützen. Das Team ist also recht übersichtlich ausgefallen und weist flache Hierarchien auf. Es ist zudem bereits bekanntgegeben worden, dass das neu gegründete Entwickler-Studio an seinem ersten Spieletitel arbeitet. Was uns jedoch für ein Werk erwarten oder wie dieses am Ende heißen wird, wurde uns bisher noch nicht verraten.

ETRIAN ODYSSEY 2 ERHÄLT REMAKE

3DS Auch der zweite Teil wird für den Nintendo 3DS mit modernen Features neu aufgelegt.

Haben wir in der letzten Ausgabe noch über die Webseite mit einem riesigen, rätselhaften Baum spekuliert, die von Entwickler Atlus veröffentlicht wurde, kam nun die Wahrheit dahinter ans Tageslicht: Die Seite war als Teaser für ein Remake gedacht. Wie schon der erste Teil, welcher 2007 die Nintendo DS-Besitzer ins monsterverseuchte Labyrinth schickte, wird Atlus dem zweiten Teil eine umfangreiche Neuauflage namens *Etrian Odyssey 2 Untold: The Knight of Fafnir* spendieren. Wie genau die Innovationen letztendlich ausfallen werden, kann man jetzt noch nicht im Detail sagen. Ein erster Trailer hob allerdings stark die Charaktere hervor, die ihr im Story-Modus des Spiels anführen werdet. Anders als im Original wird euch die Gruppe hier nämlich vorgegeben, lediglich im Classic Mode habt ihr freie Hand über sämtliche Jobs und Fertigkeiten eures Heldentrupps. Abgesehen davon ist es schon gesetzt, dass das Spielsystem selbst genauso von den Neuerungen des vierten Teils profitieren wird – wie schon das erste Remake. Ab Winter 2014 dürfen japanische Helden ihre Klinge ziehen, Europäer müssen noch in der Schmiede warten. Wir rechnen mit einer Veröffentlichung im Sommer 2015.

DAN ADELMAN VERLÄSST NINTENDO

Biz Ehemaliger Indie-Vermittler war neun Jahre beim Mario-Konzern tätig.

Dan Adelman, seit neun Jahren Head of Digital Content and Development bei Nintendo of America und somit zuständig für den Kontakt mit Indie-Entwicklern, verlässt aufgrund von Meinungsverschiedenheiten mit seinem Arbeitsgeber den Konzern. Adelman hatte auf seinem privaten Twitter-Profil Entscheidungen seiner Firma in Frage gestellt und etwa den Region Lock von Wii U und 3DS kritisiert. Auf das darauffolgende Twitter-Verbot und das Angebot, dass ein PR-Sprecher zukünftig unter Adelmans Namen twittern solle, reagierte der Ex-Mitarbeiter mit seiner Kündigung. „Ich bin froh, verkünden zu können, dass ich eine Übereinkunft mit Nintendo of America getroffen habe, dank der ich wieder twittern kann. Die Übereinkunft beinhaltet, dass ich nicht mehr dort arbeite.“, so Adelman auf dem Kurznachrichtendienst. Er will auch in Zukunft mit Indie-Entwicklern zusammenarbeiten.

Adelman war für die Zusammenarbeit mit Indie-Entwicklern zuständig.

TOPS & FLOPS

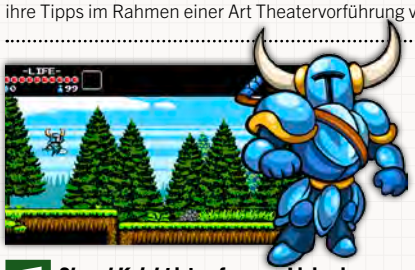
Worüber freuten wir uns diesen Monat? Was machte uns traurig oder gar wütend? Hier erfahrt ihr es – kompakt und knackig!

Monster Hunter 4: Ultimate erlaubt barrierefreies Online-Spiel für 3DS-Besitzer

Monster Hunter 4: Ultimate, das 2015 in Europa erscheinen wird, wird allem Anschein nach über keine Ländersperre verfügen. Dadurch ist es möglich, dass etwa amerikanische und europäische Monsterjäger gemeinsam in die Schlacht ziehen können. Auch einem Zusammenspiel mit Zockern aus Japan wird auf diese Weise wohl nichts im Wege stehen. Allem Anschein nach wird es aber trotzdem nicht möglich sein, amerikanische Module auf europäischen Handhelds zu verwenden und umgekehrt. Bei der *Ultimate*-Edition handelt es sich um eine erweiterte Version des Originalspiels, das vor knapp einem Jahr in Japan erschienen ist.

Neue Mario-Videoreihe für Kinder erscheint im eShop

Mario, Luigi, Peach und Co. in Katzen-Kostümen sind ein putziges Highlight aus *Super Mario 3D World*. In einer neuen Video-Serie, die aktuell im europäischen eShop von Wii U und 3DS gratis zum Download angeboten wird, kommen die pelzigen Pilzkönigreichbewohner nun erneut zu Ehren: In *The Cat Mario Show* sollen junge Spiele behutsam an die Herausforderungen der verschiedenen Nintendo-Titel herangeführt werden. Im ersten Video werden etwa Tipps zu *Super Mario 3D World* und *Kirby: Triple Deluxe* gegeben. Nach und nach sollen immer mehr hilfreiche Clips veröffentlicht werden. Mario und Konsorten werden dabei als süße Handpuppen dargestellt, die in bester *Augsburger Puppenkiste*-Tradition ihre Tipps im Rahmen einer Art Theatervorführung vermitteln.



Shovel Knight ist auf ganzer Linie ein finanzieller Erfolg

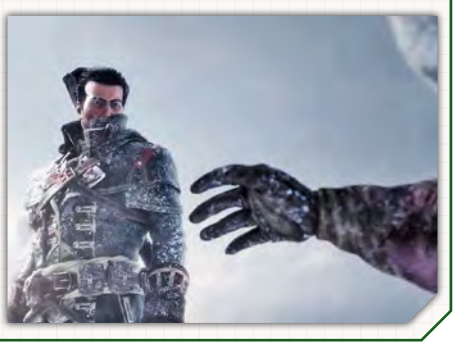
In einem Blogeintrag haben sich die Entwickler von Yacht Club Games zu den Verkaufszahlen ihres Wii-U-, 3DS-, und PC-Spiels *Shovel Knight* geäußert und positive Bilanz gezogen. Nach knapp einem Monat habe sich das Spiel knapp 180.000 Mal verkauft, wobei etwa 60 Prozent der Umsätze von Wii U und 3DS kommen. Die Erwartungen wurden somit um etwa das Vierfache übertroffen. Und dabei ist das Spiel für die Nintendo-Konsolen in Europa noch nicht einmal erschienen! Wann genau es zu uns kommt, steht derzeit noch nicht fest. Es ist aber davon auszugehen, dass die ohnehin schon beeindruckenden Zahlen dadurch noch einmal einen gehörigen Schub bekommen werden. Sobald es erschienen ist, liefern wir euch einen ausführlichen Test zum Indie-Hit.

Square Enix planen Prequel-Trilogie zu einer ihrer Serien

Square Enix plant eine Prequel-Trilogie zu einer ihrer Spieleserien zu veröffentlichen, wie einem Markenschutzeintrag beim japanischen Patentamt zu entnehmen ist. Um welche Serie es sich dabei handelt, lässt sich anhand des Eintrags leider nicht ablesen. Möglich wären zum Beispiel *Final Fantasy*, *Dragon Quest*, *Romancing SaGa* oder das *Final Fantasy*/Disney-Crossover *Kingdom Hearts*. Square Enix ist bekannt dafür, bekannte Serien nach und nach um Spin-offs und Prequels zu erweitern. So gibt es etwa mehrere Spiele für Konsolen, Handhelds und Mobiltelefone, welche sich mit der Vorgeschichte und der Mythologie von *Final Fantasy VII* auseinandersetzen. *Kingdom Hearts* verfügt zwar erst über zwei nummerierte Ableger – der dritte erscheint im Laufe des nächsten Jahres für Playstation 4 und Xbox One – kann aber schon auf zahlreiche Spin-offs für Nintendo DS, 3DS, die PSP und Smartphones zurückblicken. Sobald wir mehr über die Trilogie sowie die Zielplattform, auf der sie erscheinen soll, erfahren, lest ihr alle Informationen dazu natürlich ausführlich in der N-ZONE.

Neues *Assassin's Creed* kommt nicht für Wii U

Playstation 3 und Xbox 360 bekommen ein letztes Mal einen *Assassin's Creed*-Ableger namens *Assassin's Creed: Rogue* spendiert, der fast zeitgleich zum Next-Gen-Abenteuer *Assassin's Creed: Unity* erscheinen wird. Trotz ähnlicher Hardware-Power ist eine Version von *Rogue* für die Wii U aktuell aber nicht geplant. Der letzte Teil, *Assassin's Creed 4: Black Flag* und der Vorgänger *Assassin's Creed 3* erschienen beide auch für die Nintendo-Konsole. Publisher Ubisoft hatte erst vor wenigen Monaten angekündigt, den Spiele-Nachschub für die Wii U so lange aufs Eis zu legen, bis die installierte Hardware-Basis groß genug sei, um einen finanziellen Erfolg der dafür entwickelten Spiele sicherzustellen.



Geheimnis um Yoshis richtigen Namen gelüftet

Biz Das beinahe größte Mysterium der Menschheit ist keines mehr!

Die ganzen Jahre über kannten Fans Nintendos beliebtes Dino-Maskottchen nur unter dem Namen „Yoshi". Blake Harris von Console Wars hat nun jedoch bestätigt, dass der wahre Name des knuddeligen Allesfressers „T. Yoshisaur Munchakoopas" lautet. In einem seiner Tweets, inklusive einer gescannten Version eines Handbuchs von 1993, verriet Harris zwar nicht, wofür das Initial vor Yoshis Namen stehen soll, dafür erwähnte er aber, zu welcher Spezies eigentlich Superklempner Mario zählt: Homo Nintendonus.

Playstation 4 ist der große Spitzenreiter in Deutschland

Biz Sonys aktuelles Zugpferd lässt Konkurrent Microsoft klar hinter sich.

Seit ihrer recht zeitnahen Veröffentlichung im November 2013 haben sowohl PS4 als auch Xbox One die Gelegenheit gehabt, sich in der momentanen Spielerlandschaft einzuquartieren. Die nun veröffentlichten Zahlen geben klar wider, welches System in Deutschland die Oberhand hat. Während die Xbox One bei eher mageren 170.000 Geräten herumdümpelt, schlägt sich die Playstation 4 mit knapp 530.000 verkauften Konsolen weitaus besser. Mal sehen, ob dieser Trend auch nach dem nächsten Weihnachtsgeschäft noch anhält.

SNK VERKLAGT SQUARE ENIX

Biz Kampfspiel-Entwickler zeigt sich mit der Verwendung von Bildern in Mangas nicht einverstanden.

SNK Playmore verklagt Square Enix. Der *Final Fantasy*-Macher veröffentlicht seit Mitte des letzten Jahres eine Manga-Serie namens *Highscore Girl*. Anscheinend werden auf den Seiten des Comics Abbildungen echter Spiele verwendet – darunter auch der von SNK Playmore produzierten *King of Fighters*- und *Samurai Shodown*-Serien. Eine Einverständniserklärung dafür habe es aber nie gegeben und auch sonstigen Verwertungszwecken der Bilder wurde nicht zugestimmt. Besonders pikant: Durch die Platzierung eines Copyright-Zeichens nebst dem Logo von SNK Playmore im Impressum der Hefte wurde der Eindruck erweckt, eine solche Einigung würde bestehen. Nach einer Hausdurchsuchung in den Geschäftsräumen von Square Enix Anfang August ist die Behörde nun mit der Auswertung des gesammelten Materials beschäftigt. Ob und wie die betroffenen Ausgaben von *Highscore Girl* weiter verwertet werden können, ist derzeit noch unklar. Ebenso, wie sich die Klage auf die kommenden Manga-Hefte auswirken wird.

SNK vs. Square Enix: Werden jetzt die alten Boxhandschuhe herausgekramt?

WARIOS SINNLOS-WISSEN

651: Spielt man *Wario Land 2* durch, so kann man ein Bonus-Minispiel namens Flag Man DD spielen. Das Spiel ist ein Remake von *Flagman*, einem *Game & Watch*-Spiel, allerdings mit *Wario*-Charakteren.

652: Als das Gamecube-Flipperspiel *Odama*, welches durch Mikrofon-Eingaben gesteuert wird, auf der E3 2004 erstmals gezeigt wurde, war das Spiel mit dem Bongo-Controller der Konsole spielbar. Dies ist in der fertigen Version des ungewöhnlichen Titels jedoch nicht mehr möglich.

653: Die älteste Nintendo-Figur, die tatsächlich eine Art Charakter besitzt, ist weder Mario noch Donkey Kong oder Mr. Game & Watch: Tatsächlich ist es der Sheriff des gleichnamigen Arcade-Titels. 1979 erblickte er das Licht der Welt und war so knapp ein Jahr früher dran als Mr. Game & Watch.

654: Ricky Winterborn, ein spielbarer Charakter aus den Spielen der *Wave Race*- und *1080°*-Serien, spielt gerne Spiele aus der *Super Mario*- und *The Legend of Zelda*-Reihe. Dies erfährt man in seinem Profil, das im Gamecube-Spiel *1080° Avalanche* betrachtet werden kann.

655: *Golden Sun* sollte ursprünglich für das N64 erscheinen. Da das Spiel für ein einzelnes Game Boy Advance-Modul zu groß wurde, teilten die Entwickler es zudem in zwei Teile. Der zweite Ableger erschien deshalb unter dem Namen *Die vergessene Epoche*.

656: Der Golfer aus dem NES-Spiel *Golf* heißt Ossan. Dies erfährt man im Wii-Titel *Captain Rainbow*, in welchem man den gealterten Golf-Spieler im Verlauf der Handlung trifft.

657: Alle Videos der *Wii U Panorama View*-Reihe beinhalten versteckte Easter Eggs in Form von lustigen, meist übernatürlichen Objekten, die in der realen Welt versteckt sind. Beispielsweise kann man einen Wassersaurier und ein UFO erblicken oder einen großen rollenden Felsen, der den Spieler heimlich verfolgt.

658: Lässt man Joe aus *Viewtiful Joe* für längere Zeit eine Pink-Bomb balancieren, so fängt er an, fröhlich das Main Theme aus *Super Mario Bros.* zu pfeifen.

659: Es gibt 59 offiziell im Handel erschienene Game & Watch-Spiele. Nummer 60, eine besondere Version von *Super Mario Bros. Game & Watch*, konnte man ausschließlich bei einem *F-1 Grand Prix*-Gewinnspiel ergattern.

660: Koji Kondo, der Komponist solch berühmter Melodien wie jener von *Super Mario Bros.* und *The Legend of Zelda*, hatte seine ersten musikalischen Werke zusammen mit Hirokazu Tanaka für den NES-Titel *Duck Hunt* geschaffen.

25 JAHRE computec MEDIA LEIDENSCHAFT FÜR GAMES

Unsere Redakteure blicken zurück: LIEBLINGSARTIKEL aus 25 Jahren Computec-Geschichte

2000: Lenkrad-Test mit Smudo

Autor: Dirk Gooding **Ausgabe:** PC Games Hardware 11/2000
Artikel: Smudo dreht total am Rad

Für die Erstausgabe der PC Games Hardware führte mich meine erste Dienstreise nach Hamburg. Das Ziel: ein Besuch bei Smudo, Frontmann der Fantastischen Vier, um zusammen mit dem leidenschaftlichen Hobby-Rennfahrer ein paar Lenkrad-Tests mit der Renn-Simulation *Grand Prix Legends* durchzuführen. Ich freute mich natürlich wie Bolle, denn die Musik von Fanta 4 gehört so selbstverständlich zu meiner Generation wie heutzutage Justin Bieber und Miley Cyrus. Leider gab's ein klitzekleines Problem bei der Anreise: Da die sechs Lenkräder für den Test nicht ins Handgepäck passten, fielen Bahn und Flugzeug als Transportmittel weg. Blieb also nur das Auto. Nürnberg – Hamburg, 1.200 Kilometer hin und zurück, an einem Tag, und das auf deutschen Autobahnen. Inklusive um 4 Uhr morgens aufstehen, wenn man vormittags in Hamburg sein möchte. Traumberuf Spiele-Journalist.

Die Strapazen der Anreise waren jedoch schnell vergessen, als ich gegen 10 Uhr morgens bei Smudo klingelte. Der machte im Schlafanzug die Tür auf und spazierte erst mal zum Bäcker, um ein paar Brötchen zu besorgen. Genauso entspannt ging's den Rest des Tages weiter: ausgiebige Lenkradtests, Interview in der Küche mit Kaffee und Quarktaschen, nebenbei Privatvideos von Smudos Rennen auf dem Nürburgring glotzen, Pizza futtern, plaudern, Musik hören. Um 16 Uhr war Schluss mit lustig – die Autobahn wartete und ich beendete den Tag mit einem sechsstündigen Lenkrad-Dauertest am Steuer unseres Firmenwagens.

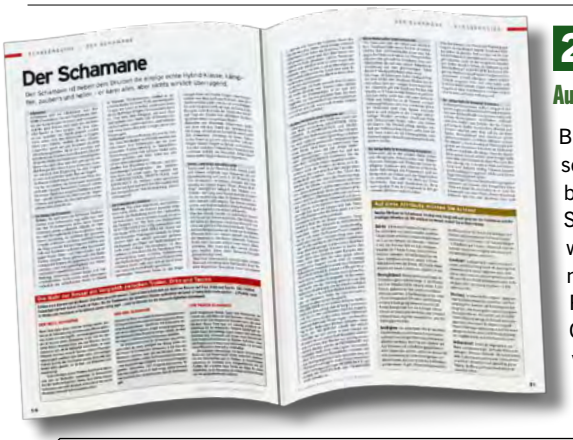
DIRK GOODING

Dirk Gooding ist Redaktionsleiter von PC Games MMORE und buffed und seit August 1999 für Computec Media tätig. Er fing als Spiele-Redakteur für PC Action an und wechselte nur ein Jahr später ins Team von Thilo Bayer, um sich um die Spiele-Rubrik in der brandneuen PC Games Hardware zu kümmern. Ende 2002 ging's zur PC Games, wo er 2005 die ersten *WoW*-Sonderhefte und später die PC Games MMORE aus der Taufe hob. Vor seiner Arbeit bei Computec Media studierte er Deutsch und Englisch und hockte schon im zarten Alter von 7 Jahren vor einer Atari-2006-Konsole.

2003: Half-Life 2

Autor: Dirk Gooding **Ausgabe:** PC Games 11/2003 **Artikel:** Half-Life-2-Extrabeilage für die PC Games 11/2003

September 2003: Kurz vor der geplanten Veröffentlichung von *Half-Life 2* hockten PC-Games-Redakteur Daniel Möllendorf, Layouter Marco Leibetseder und ich tagelang bis tief in die Nacht zusammen und bastelten an der „Mutter aller Sonderbeilagen": ein 24-seitiges Manifest über *Half-Life 2*, in dem sämtliche bekannten Infos vor dem Verkaufsstart noch mal zusammengefasst werden sollten. Die Wochen zuvor hatten wir alle verfügbaren Bilder, Interview-Schnipsel und sonstigen Äußerungen von Valve-Mitarbeitern zusammengetragen und wie bei einem Kriminalfall sortiert und katalogisiert. Gabe Newell äußert sich über Ati-Grafikkarten? Ab damit in den Hardware-Teil! Valve veröffentlicht drei neue Zombie-Screenshots? Perfekt, um das Layout noch mal aufzulockern. Die ganzen Einzelteile setzten wir dann zum Schluss wie bei einem großen Puzzle zusammen. Doch während wir an den Artikeln arbeiteten, verschafften sich Hacker einen Zugang zu Valves Firmennetzwerk und klauten den Quellcode von *Half-Life 2*. Ende September tauchte die erste spielbare Alpha-Version auf, Entwickler Valve schaltete daraufhin das FBI ein und Firmenchef Gabe Newell rief die Fangemeinde auf, sich an der Suche nach den Tätern zu beteiligen. Die Veröffentlichung von *Half-Life 2* wurde anschließend um satte 14 Monate verschoben. Wahnsinn!



2005: Kein Platz mehr für Bilder!

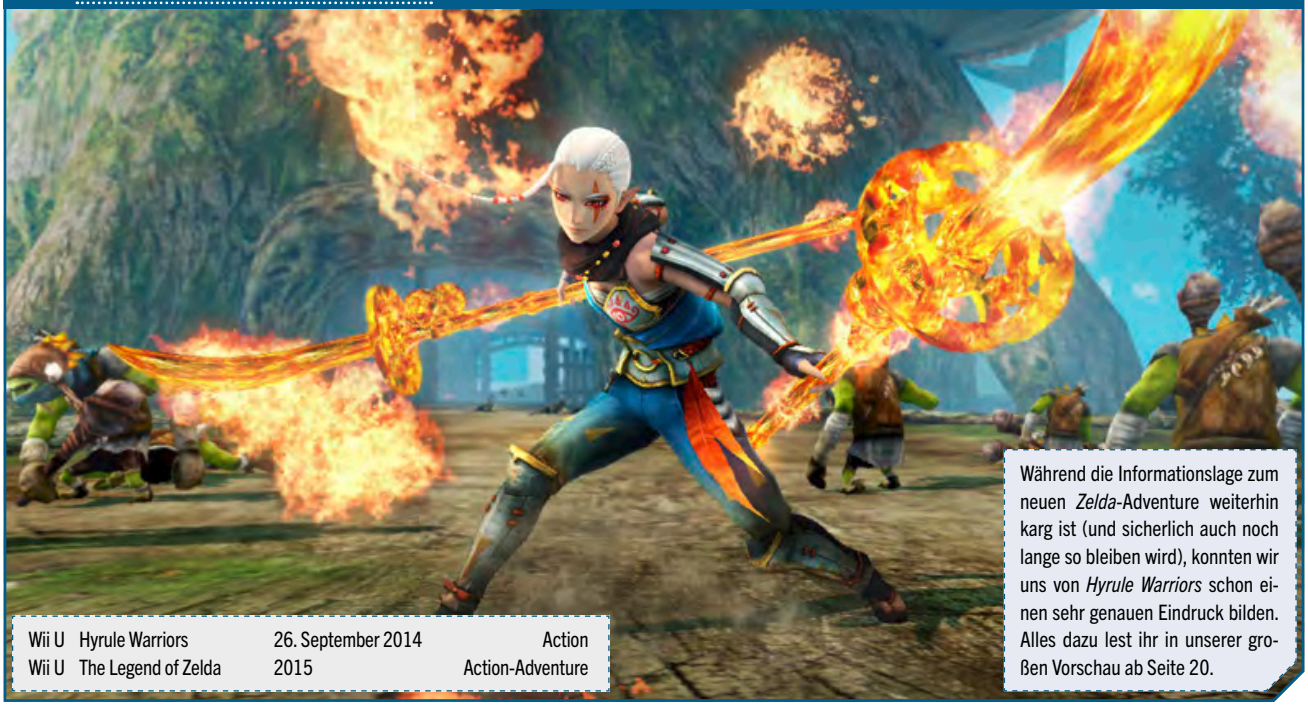
Autor: Dirk Gooding **Ausgabe:** PC Games WoW-Sonderheft 02/2005 **Artikel:** Klassenguide Schamane

Beim ersten *WoW*-Sonderheft stießen unsere Layouter an die Grenzen des Machbaren. Das Problem: Die geplanten fünf Seiten Tipps für jede Klasse waren viel zu wenig – mein Artikel zum Schamanen hätte mit Bildern ungefähr die dreifache Menge Platz benötigt. Weil „Mehr Seiten" keine Option war und ich auf keine einzige Info verzichten wollte, musste eine andere Lösung her. Zum Entsetzen der Layouter und von Chefredakteurin Petra Fröhlich strich ich einfach sämtliche Bilder aus dem Artikel und wählte die kleinste noch gut lesbare Schriftgröße. Und siehe da: Es passte. Dieser „Telefonbuch-Stil" für *WoW*-Guides hat sich bis heute gehalten, beispielsweise in der PC Games MMORE oder den *WoW*-Klassenbüchern.

Die besten Spiele der nächsten Monate: Danach sehnen sich Leser und Redaktion.

1 THE LEGEND OF ZELDA (Wii U/3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Action-(Adventure) **Termin:** 2014/2015

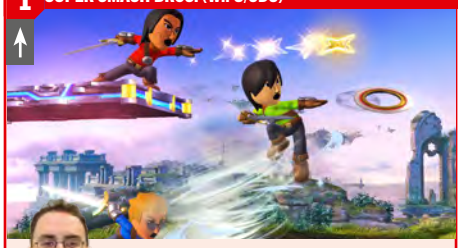


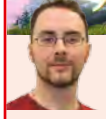
Wii U	Hyrule Warriors	26. September 2014	Action
Wii U	The Legend of Zelda	2015	Action-Adventure

Während die Informationslage zum neuen *Zelda*-Adventure weiterhin karg ist (und sicherlich auch noch lange so bleiben wird), konnten wir uns von *Hyrule Warriors* schon einen sehr genauen Eindruck bilden. Alles dazu lest ihr in unserer großen Vorschau ab Seite 20.

REDAKTIONS-TOP-5

1 SUPER SMASH BROS. (Wii U/3DS)





Nur noch zwei Monate, dann wird kräftig am Watschenbaum gerüttelt. Zumindest auf dem 3DS, da die Wii-U-Version ja leider etwas später erscheint.

Platz im letzten Monat: 2 **Termin:** 3. Oktober 2014 (3DS)/Ende 2014 (Wii U)
Hersteller: Nintendo **Entwickler:** Sora/Bandai Namco **Genre:** Beat 'em Up

2 SPLATOON (Wii U)

Platz im letzten Monat: 1 **Termin:** Anfang 2015
Hersteller: Nintendo **Entwickler:** Nintendo **Genre:** Action

3 THE LEGEND OF ZELDA (Wii U)

Platz im letzten Monat: 3 **Termin:** 2015
Hersteller: Nintendo **Entwickler:** Nintendo **Genre:** Action-Adventure

4 BAYONETTA 1 & 2 (Wii U)

Platz im letzten Monat: 4 **Termin:** Oktober 2014
Hersteller: Nintendo **Entwickler:** Platinum Games **Genre:** Action

5 CAPTAIN TOAD: TREASURE TRACKER (Wii U) NEU

Platz im letzten Monat: - **Termin:** Januar 2015
Hersteller: Nintendo **Entwickler:** Nintendo **Genre:** Geschicklichkeit

2 SUPER SMASH BROS. (Wii U/3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Beat 'em Up **Termin:** 3. Oktober 2014 (3DS)/Ende 2014 (Wii U)

Endspurt! Schon bald werden wir euch den Test zum neuen *Smash* für 3DS liefern können – womöglich sogar bereits nächste Ausgabe. Marco zappelt schon vor lauter Ungeduld.

3 POKÉMON OMEGA RUBIN & ALPHA SAPHIR (3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Rollenspiel **Termin:** 21. November 2014

Im neuen *Pokémon* werdet ihr eine eigene Geheimbasis errichten und diese ganz nach eurem Geschmack einrichten können. Und per Streetpass-Feature oder QR-Code könnt ihr euer Geheimversteck sogar mit anderen Spielern teilen.

MITMACHEN! ALLE! JETZT! SOFORT!

Eure Meinung ist gefragt: Die neuen Most-Wanted-Leser-Charts der N-ZONE

Bei unseren Most-Wanted-Charts mitzumachen, ist fortan einfacher als je zuvor: Auf unserer Homepage unter www.n-zone.de findet ihr in den Foren den Most-Wanted-Thread, in dem ihr die Wii-U-, Wii-, 3DS- und DS-Spiele angebt, auf die ihr am sehnlichsten wartet. Natürlich könnt ihr uns eure Most-Wanted-Titel auch auf dem Postweg an folgende Anschrift senden:

Redaktion N-ZONE, Computec Media GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

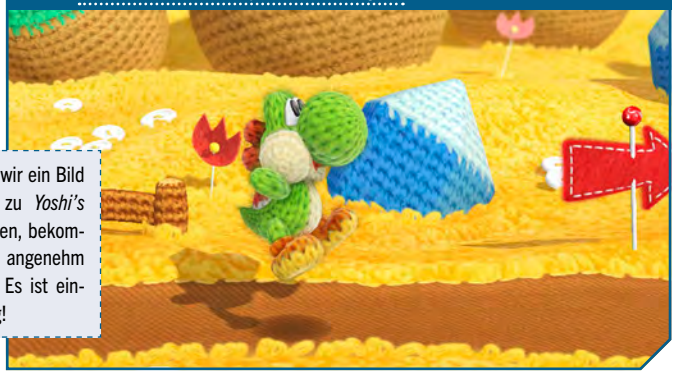
4 BAYONETTA 1 & 2 (Wii U)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Action **Termin:** Oktober 2014

Nach diversen Trailern und kurzen Messedemos konnten wir *Bayonetta 2* nun endlich lange am Stück von Beginn an spielen. Wie viel Spaß die Hexen-Action macht, verraten wir euch ab Seite 30.

5 YOSHI'S WOOLLY WORLD (Wii U)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Jump & Run **Termin:** Anfang 2015



Jedes Mal, wenn wir ein Bild oder ein Video zu *Yoshi's Woolly World* sehen, bekommen wir so ein angenehm wohliges Gefühl. Es ist einfach so knuddelig!

6 SUPER MARIO (Wii U)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Verschiedene **Termin:** 2015

Auch zu den Mario-Spielen werden wir euch in der nächsten Ausgabe höchstwahrscheinlich frische Infos und Spieleindrücke liefern können.

Wii U	Mario Maker	Anfang 2015	Level-Editor
Wii U	Mario Party 10	2015	Partyspiel

7 XENOBLADE CHRON. X (Wii U)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Rollenspiel **Termin:** 2015

8 SPLATOON (Wii U)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Action **Termin:** Anfang 2015

9 MONSTER HUNTER 4 ULT. (3DS)

Hersteller: Capcom **Genre:** Rollenspiel **Termin:** Anfang 2015

10 CODE NAME: S.T.E.A.M. (3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Strategie **Termin:** 2015

Ein Nintendo-Messestand mit zahlreichen kommenden Spielen, hübsche Messe-Babes, Third-Party-Austeller, die durch ihre hochkarätigen Titel überzeugen, und natürlich unser eigener Computec-Stand – das war die Gamescom 2013! Bilder vom diesjährigen Kölner Spektakel liefern wir in der nächsten Ausgabe nach, versprochen!

GAMESCOM 2014

WIR WERDEN DORT GEWESEN SEIN!

Während wir diese Seiten schreiben, steht die Gamescom 2014 kurz bevor und sie ist, wenn ihr diese Zeilen lest, schon wieder vorbei. Das hält uns nicht davon ab, darüber zu berichten, was wir (vermutlich) zu sehen bekommen haben.

Es ist der 20. August 2014. Die neue N-ZONE ist heute erschienen, ihr habt das Heft soeben im Kiosk gekauft oder aus dem Briefkasten gezogen und durchblättert es auf der Suche nach dem einen, großen, neuen Spiel, das auf der Gamescom anderthalb Wochen zuvor angekündigt wurde – und könnt partout keinen Artikel dazu finden.

Info-Flut im nächsten Heft

Ja, es ist wahr: Obwohl die Gamescom 2014 bei Erscheinen dieser Ausgabe schon wieder Geschichte ist, war es aufgrund eines sehr ungünstig gelegenen Redaktionsschlusses nicht möglich, euch mit den aktuellen Neuigkeiten aus Köln zu versorgen. Aber keine Sorge: In der nächsten N-ZONE erhaltet ihr natürlich die volle Ladung Gamescom-Infos – dank der zusätzlichen Zeit sogar noch gehaltvoller und wesentlich besser aufgearbeitet, als es uns innerhalb eines knapperen Zeitrahmens möglich gewesen wäre.

***Hyrule Warriors* und *The Legend of Zelda* haben wir in unserer Auflistung weggelassen – das eine wegen unserer großen Vorschau, das andere, weil es noch zu weit weg ist.**

Spiele-Ausblick

Doch auch wenn die Gamescom beim Verfassen dieser Zeilen noch vor uns liegt, hält uns das natürlich nicht davon ab, einen Blick in die Zukunft zu werfen und uns auszumalen, welche Spiele uns in den Hallen des Kölner Messegeländes erwarten werden. In unserer großen Reportage „Vermisst und überfällig" in der letzten Ausgabe haben wir allerlei bunt gemischte Spielewünsche an Nintendo genannt – mit gewaltigen Unterschieden bezüglich der Wahrscheinlichkeit eines Erscheinens. In diesem Monat geht etwas bodenständiger zu. Heißt im Klartext: Ausblicke auf Europa-Ankündigungen von *Dragon Quest X*, ein HD-*F-Zero* oder einen neuen *Earthbound*-Teil werdet ihr auf den folgenden Seiten nicht zu lesen bekommen. Ebenso wenig einen Ausblick auf wahrscheinliche, aber unangekündigte Spiele wie *Majora's Mask 3D* oder ein neues *Metroid*-Abenteuer. Stattdessen konzentrieren wir uns auf jene zehn Titel, bei denen wir ganz sicher wissen, dass sie uns auf der Messe Freude und frische Informationen bereiten werden. Diese Liste präsentieren wir euch subjektiv gereiht nach redaktionsinternem Vorfreude-Faktor.

Missing Link

Obwohl eine spielbare Version des Titels auf der Gamescom so sicher ist wie das Amen in der Kirche, haben wir in unserer Auflistung zudem auf die *Zelda*-Schnetzelei *Hyrule Warriors* verzichtet – unsere sechsseitige Vorschau zum Spiel sollte euch mit allen Informationen versorgen, die ihr dazu haben müsst. Ebenso haben wir uns gegen eine Berücksichtigung angekündigter, aber noch in weiter Ferne liegender Spiele wie dem neuen *The Legend of Zelda* für Wii U entschieden. Die Chance, dass diese in spielbarer oder auch nur in Video-Form auf der Messe vertreten sein werden, ist nämlich ziemlich gering – wir rechnen daher nicht mit neuen Infos.

Wir werden uns gesehen haben!

Bleibt uns an dieser Selle nur zu sagen: Viel Spaß beim Lesen unseres „Das könnte gewesen sein"-Berichtes. Mit dem Heft in der Hand könnt ihr ja selbst überprüfen, ob wir mit unseren Prognosen richtig gelegen haben, oder nicht. Oh! Und ein großes Danke an all jene Leser, die wir im Rahmen unserer Meet-&-Greet-Termine auf der Gamescom getroffen haben werden – wir sind uns vollkommen sicher, es wird toll mit euch gewesen sein! ■ **Euer N-ZONE-Team**

MEINUNG
Lukas Schmid

Meine Prognose: „Wenig Neues, aber viel Material zu Bekanntem."

Nein, ich erwarte mir auf der Gamecom 2014 keine bahnbrechenden Neuankündigungen seitens Nintendos. Was ich hingegen erwarte, sind tiefer gehende Einblicke in die Spiele, die in Los Angeles der Öffentlichkeit präsentiert wurden – an *Xenoblade Chronicles X* etwa durften wir bisher zum Beispiel immer noch nicht selbst Hand anlegen. Und *The Legend of Zelda* für Wii U? Ich kann mir nicht vorstellen, dass Nintendo hier schon jetzt neues Material vorstellt. Bis das Spiel frühestens erscheint, sind es immerhin noch gut anderthalb Jahre.

Das will ich gespielt haben: *Xenoblade Chronicles X* – Zeit wird's!

MEINUNG
Viktor Eippert

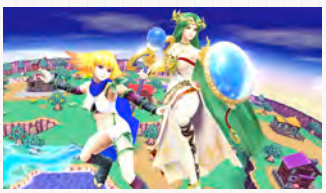
Meine Prognose: „Endlich ein Shooter, auf den ich so richtig Bock habe!"

Splatoon war DIE Überraschung auf der E3. Im Gegensatz zu Marco und Lukas kam ich bisher noch nicht in den Genuss, den kreativen Shooter selbst zu spielen und musste mich bisher nur auf die spannenden Erzählungen meiner lieben Kollegen beschränken. Daher freue ich ich ganz besonders darauf, auf der Gamescom selbst das Gamepad in die Hand zu nehmen, um wild mit den Farbknarren die Umgebung bunt einzufärben und als Tintenfisch durch die Farblachen am Boden und an den Wänden zu wuseln.

Das will ich gespielt haben: *Splatoon* – Nintendo meets Paintball!

MEINUNG
Marco Cabibbo

Meine Prognose: „Ein letzter Kämpfer, bevor der Kader endlich voll ist!"



Ich habe es ja schon mehrfach erwähnt: So toll es auch ist, dass die Informationsflut zu *Super Smash Bros.* nicht aufhört, wünsche ich mir doch langsam mal, im Testcenter selbst Hand an das Spiel zu legen. Ganz in Ruhe für mich alleine, eventuell noch mit einem Kollegen neben mir, der als Kaninchen herhalten muss. Selbst anspielen durfte man das Spiel, davon gehe ich fest aus, auch auf der Gamescom. Immerhin wurde der Showfloor schon auf der E3 und auf der Japan Expo von *Smash Bros.* dominiert.

Das will ich gespielt haben: *Super Smash Bros.* – die Fäuse sind geballt.

MEINUNG
Benjamin Kegel

Meine Prognose: „Nintendo könnte den großartigen E3-Auftritt krönen."

Da saß ich also in meinem halbwegs brauchbaren Bürostuhl in der Redaktion und war nach den üblichen E3-Technik-Demos und showlastigen Pressekonferenzen schon ein wenig am Wegdösen. Bis dann Nintendo an die Reihe kam: Das war vielleicht ein frischer Wind – und hat richtig viel Spaß und Lust auf die Gamescom gemacht! Ich hab schon seit *Mario Paint*-Zeiten gerne meiner Kreativität an Nintendo-Konsolen freien Lauf gelassen; mit am meisten freue ich mich deshalb auf den *Mario Maker*.

Das will ich gespielt haben: *Mario Maker* – bestes DIY seit Tim Taylor!

WATCH DOGS

SYSTEM: Wii U | **GENRE:** Action-Adventure
HERSTELLER: Ubisoft | **TERMIN:** Ende 2014

10

Für die Sony- und Microsoft-Konsolen sowie den PC erschien *Watch Dogs* bereits im Mai und bescherte Ubisoft den erfolgreichsten Franchise-Start aller Zeiten.

Ihr hattet das an Orson Welles' Dystopie-Roman *1984* erinnernde Open-World-Abenteuer *Watch Dogs* schon gar nicht mehr auf dem Radar? Das kann man euch kaum verübeln – über die Wii-U-Version wurde nach der Verschiebung des geplanten Termins im Mai kaum noch ein Wort seitens des Publishers verloren. Selbst heute wissen wir noch nicht, wann genau nach Sony- und Microsoft-Jüngern sich endlich auch Nintendo-Spieler in die Netzwerke des virtuellen Chicagos werden hacken können. Irgendwann Ende des Jahres soll's angeblich endlich so weit sein. Vielleicht haben wir in dieser Hinsicht auf der Gamescom dann Klarheit erhalten – und auch einmal selbst Hand an die Wii-U-Fassung legen können. Anhand der anderen Versionen lässt sich nämlich schon sagen, dass sich das Warten auf das Spiel lohnt.

SONIC BOOM: RISE OF LYRIC/ SHATTERED CRYSTAL

SYSTEM: Wii U/3DS | **GENRE:** Jump & Run
HERSTELLER: Nintendo | **TERMIN:** November 2014

Exklusiv für Wii U und 3DS bringt Sega mit dem 3D-Hüpfer *Sonic Boom: Rise of Lyric* und dem 2D-Titel *Sonic Boom: Shattered Crystal* neue Abenteuer rund um den schnellsten Igel der Welt auf den Markt. Anders als zuvor steckt hinter den beiden Spielen aber nicht das japanische Entwicklerstudio Sonic Team, sondern zwei amerikanische Crews, deren Mitarbeiter zum Teil an der *Uncharted*-Reihe für Sonys Playstation 3 beteiligt waren. Auch Sonic und seine Freunde sind nicht mehr genau dieselben wie zuvor und wurden einem – von Fans kontrovers aufgenommenen – Redesign unterzogen. Selbst das Gameplay bleibt nicht unangetastet und wird neben den bekannten Hochgeschwindigkeitslevels auch erkundungslastige Abschnitte bieten – wir sind gespannt!

9

Mit neuem Design und frischen Fähigkeiten wie einem Energiestrahl wollen Sonic und seine Freunde auf Wii U und 3DS für ordentlich Spielspaß sorgen.

THEATRHYTHM FINAL FANTASY CURTAIN CALL

SYSTEM: 3DS | **GENRE:** Geschicklichkeit
HERSTELLER: Square Enix | **TERMIN:** 19. September 2014

8

***Curtain Call* dürfte wie schon der erste *Theatrhythm*-Ableger durch die Mischung aus *Final Fantasy*-Nostalgie und gelungenem Rhythmus-Gameplay überzeugen.**

Was denn, ein simples Musikspiel mit ein paar müden *Final Fantasy*-Videos und Chibi-Figuren in den Top Ten unserer meisterwarteten Gamescom-Spiele? Wer den ersten Teil der *Theatrhythm*-Reihe gespielt hat, weiß allerdings, dass wesentlich mehr Substanz hinter der scheinbar unspektakulären Fassade steckt als angenommen. Die Mischung aus abwechslungsreichen Geschicklichkeitseinlagen, mannigfaltigen Individualisierungsmöglichkeiten und gut gelungenen RPG-Elementen sowie die schiere Masse an freischaltbaren Inhalten sorgen dafür, dass euch bei diesem Musik-Spektakel so schnell nicht langweilig wird. Nicht nur *Final Fantasy*-Fans sollten den Titel im Auge behalten!

CAPTAIN TOAD TREASURE TRACKER

SYSTEM: Wii U | **GENRE:** Geschicklichkeit
HERSTELLER: Nintendo | **TERMIN:** Januar 2015

Manche Spielideen sind einfach zu gut, um sie nach einmaliger Verwendung verkümmern zu lassen. Das dachte sich wohl Nintendo anlässlich der bei Fans mit viel Wohlwollen aufgenommenen Captain Toad-Levels aus *Super Mario 3D World* und bringt mit *Treasure Tracker* Anfang 2015 ein komplettes Spiel rund um den erkundungslustigen Stirnlampenträger in den Handel. Wahlweise mit dem rechten Analogstick oder der Gyro-Funktion des Gamepads dreht ihr die im Raum schwebenden Levels, steuert den Protagonisten mit dem linken Stick und sammelt allerlei Gegenstände ein, um die Welten abzuschließen. Das ist aufgrund einiger knackiger Puzzles manchmal schwieriger als angenommen.

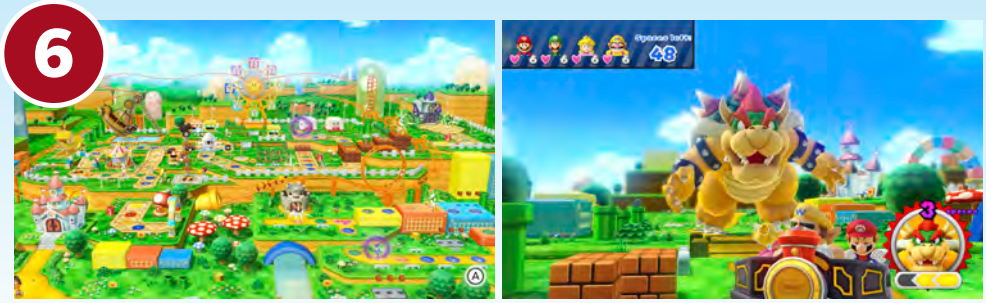
7

Die Captain-Toad-Levels aus *Super Mario 3D World* kamen so gut an, dass Nintendo ein eigenes Spiel draus macht – das leider von 2014 auf 2015 verschoben wurde.

MARIO PARTY 10

SYSTEM: Wii U | **GENRE:** Geschicklichkeit | **HERSTELLER:** Nintendo | **TERMIN:** 2015

Im Grunde könnten wir hier auch gleich einen Test zu *Mario Party 10* schreiben und eine Wertung drunter pappen – wer einen der neun Vorgänger gespielt hat, weiß nämlich genau, was ihn auch im ersten Wii-U-Ableger erwarten wird: große, bunte Spielbretter mit zahlreichen Abzweigungsmöglichkeiten; Dutzende Minispiele, die entweder klassisch mit Analogsticks und Knöpfen bedient werden oder Gebrauch der konsolenspezifischen Besonderheiten machen; dazu viele kleine Zusatzspielmodi und etliche freischaltbare Bonusinhalte. Diese Vertrautheit ist aber beileibe nichts Schlechtes, denn bisher hat uns noch kein *Mario Party*-Spiel für eine Heimkonsole enttäuscht. Während im Singleplayer-Modus stets recht schnell die Luft raus ist, kann man mit bis zu drei Freunden auch über Monate oder gar Jahre hinweg Spaß mit der Minispiel-Sammlung haben. Und wer weiß, vielleicht lässt Teil 10 uns erstmals auch online gegen Pilzkönigreich-Fans aus aller Welt antreten? So oder so: Wir freuen uns schon auf gesellige Runden und müde Daumen!



Große, bunte Spielbretter und etliche simple, aber unterhaltsame Minispiele – Teil 10 setzt das bewährte Prinzip erfolgreich fort.

SPLATOON

SYSTEM: Wii U | **GENRE:** Action | **HERSTELLER:** Nintendo | **TERMIN:** Anfang 2015

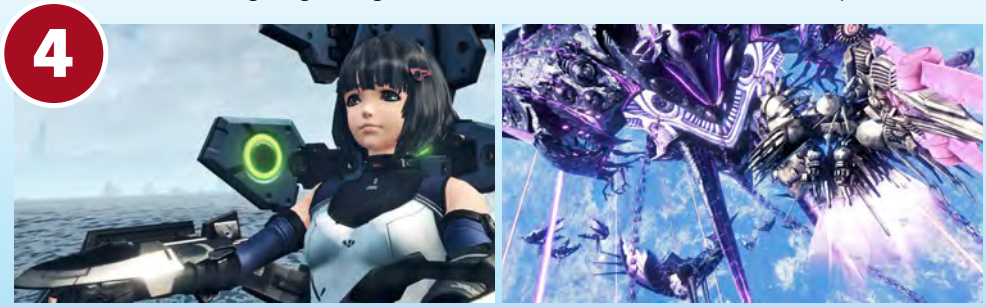
Der Überraschungshit der E3 hat uns bestimmt auch auf der Gamescom viel Freude bereitet. Bei *Splatoon* handelt es sich um einen Mehrspieler-Shooter der etwas anderen Art: Zwei Teams à vier Mann stehen sich hier, ausgerüstet mit Farbpistolen, auf verwinkelten Maps gegenüber. Ihr Ziel: Die Wände und den Boden des Areals so schnell und effektiv wie möglich mit Farbe zu bekleckern, denn das Team, dessen Farbe am Ende mehr Fläche bedeckt, gewinnt die aktuelle Runde. Zusätzlich könen sich die Helden in Tintenfische (!) verwandeln und dann besonders schnell durch die Farbe düsen. Abseits von einem einzigen Spielmodus war auf der Messe in Los Angeles noch keine weitere Spielvariante verfügbar und wir rechnen auch mit keinen neuen Erkenntnissen in dieser Hinsicht auf der Gamescom. Da das Spiel sich allerdings noch in einer frühen Entwicklungsphase befindet, können wir uns im Laufe der kommenden Monate bestimmt auf viele frische Infos einstellen. Auch über den bereits angekündigten, aber nicht näher spezifizierten Singleplayer-Modus werden wir demnächst Neues erfahren. Bisher wirkt der Titel nämlich rein auf das Mehrspieler-Erlebnis ausgelegt.

***Splatoon* ist Nintendos ganz persönliche, quietschbunte Antwort auf die Mehrspieler-Modi von *Call of Duty*, *Battlefield* und Co.**

XENOBLADE CHRONICLES X

SYSTEM: Wii U | **GENRE:** Rollenspiel | **HERSTELLER:** Nintendo | **TERMIN:** 2015

Xenoblade Chronicles ist nicht nur eines der besten Japano-Rollenspiele für die Wii, sondern gilt gemeinhin als einer der gelungensten Genre-Vertreter der gesamten vergangenen Konsolen-Generation. Das hat auch seinen Grund: Die riesige, stimmige Fantasy-Welt, die epochale wie mitreißende Story und das ebenso komplexe wie unterhaltsame Echtzeit-Kampfsystem erwiesen sich als eine Mischung, die euch weit über einhundert Spielstunden an den Controller fesseln kann. Teil 2 mit dem Untertitel *X* verspricht, all diese Zutaten und noch viel mehr zu bieten. Die Grafik wirkt im bisher gezeigten Material bereits sehr stimmig, die Welt so abwechslungsreich wie zuvor und die Story rund um einen Alien-Krieg klingt echt spannend. Das Kampfsystem scheint jenem des ersten Teils sehr zu ähneln, wird aber um ein neues Feature bereichert: Ab sofort bewegt ihr euch auch in Mechs fort und schlagt entsprechend stärker zu. Auch die Spielwelt könnt ihr im Metall-Gewand erforschen. Hoffentlich war's auf der Gamescom endlich erstmals spielbar!

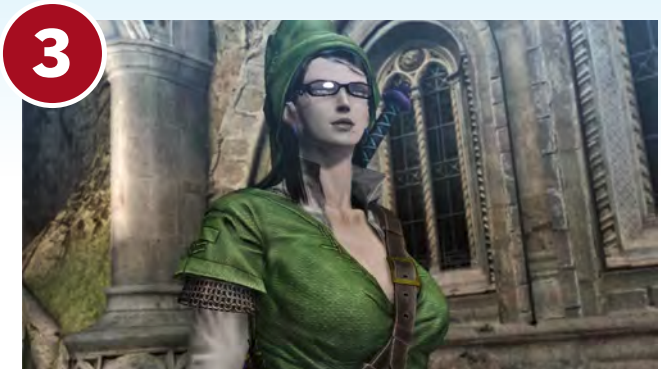


Schon der erste Teil für die Wii erzählte eine epische Geschichte. *Xenoblade Chronicles X* dürfte da noch einen draufflegen.

BAYONETTA 1 & 2

SYSTEM: Wii U | **GENRE:** Action | **HERSTELLER:** Nintendo | **TERMIN:** Oktober 2014

Nachdem einige Zeit Verwirrung darüber bestand, auf welche Weise *Bayonetta 2* und *Bayonetta* in Europa gebundelt werden, herrscht nun endlich Klarheit: *Bayonetta 2* erscheint einerseits in einer Standard-Version, andererseits in einer Special Edition, die auch den ersten Teil beinhaltet. Teil 1 ist hingegen offenbar nicht als Standalone-Fassung geplant. Wir raten euch ganz dringend: Holt euch unbedingt die Special Edition, wenn ihr den Erstling noch nicht auf einer der anderen Konsolen gespielt habt, und erlebt eines der besten Action-Spiele aller Zeiten! Die Mischung aus brachialem, combolastigem Haudrauf-Spektakel und ebenso käsiger wie unterhaltsamer Story rund um die teilzeittextilbefreite Hexe Bayonetta gilt nicht umsonst als Meisterwerk und wurde für die Wii-U-Neuauflage um lustige Nintendo-Gimmicks erweitert. So zieht die Protagonistin nun wahlweise auch in den ikonischen Klamotten von Link, Samus Aran oder Prinzessin Peach in den Kampf – und sammelt dazu passend zum Beispiel im *Zelda*-Outfit auch Rubine statt der üblichen Ringe ein. Nach all dem Lob für den ersten Teil nun aber das Unglaubliche: Teil 2 verspricht, sogar noch besser zu werden! Die Grafik ist noch schöner, die Steuerung geht noch besser von der Hand und die Story – nun, die Story ist genauso bescheuert und lustig wie zuvor. Noch dazu seid ihr nicht mehr bloß alleine unterwegs: In kompetitiven und Koop-Mehrspieler-Modi demonstriert ihr online eure Hexen-Power. Noch mehr Infos und vor allem unsere brandheißen Spieleindrücke lest ihr in unserer Vorschau ab Seite 30!



Nintendo ließ vor einiger Zeit die Bombe platzen: Auch der erste Teil von *Bayonetta* kommt auf die Wii U – inklusive cooler Nintendo-Kostüme für die Heldin.

Größer, schöner und einfach noch besser als Teil 1 – mit *Bayonetta 2* erwartet uns im Oktober ein absolutes Action-Highlight erster Klasse!

POKÉMON OMEGA RUBIN/POKÉMON ALPHA SAPHIR

SYSTEM: 3DS | **GENRE:** Rollenspiel | **HERSTELLER:** Nintendo | **TERMIN:** 21. November 2014

Nach den Game-Boy-Spielen *Pokémon Rot* und *Blau*, die als *Feuerrot* und *Blattgrün* für den Game Boy Advance neu aufgelegt wurden, und den Game-Boy-Color-Ablegern *Gold* und *Silber*, die in Gestalt von *Heartgold* und *Soulsilver* einen zweiten Auftritt auf dem Nintendo DS spendiert bekamen, sind nun die Game-Boy-Advance-Teile *Rubin* und *Saphir* dran: Versehen mit den Titeln *Omega Rubin* und *Alpha Saphir,* erscheinen die Spiele im November für den Nintendo 3DS. Wie bei den bisherigen Neuauflagen erstrahlen die Spiele im Glanz der aktuellen Grafik-Engine, in diesem Fall also jener von *Pokémon X* und *Pokémon Y*. Das ist aber nur die offensichtlichste von einer Unzahl an Neuerungen. So gibt es völlig neue Areale zu erforschen, neue Pokémon zum Fangen und Aufleveln und komplett neu erdachte Spielelemente. Das vielleicht ausgeflippteste ist das Pikachu-Cosplay, im Rahmen dessen ihr die gelbe Elektro-Maus in allerlei verschiedene Kostüme stecken könnt. Wir warten schon gespannt auf die ersten Pikachu-Cosplay-Cosplays auf den Videospiel-Messen der kommenden Monate und Jahre! Ansonsten dürft ihr euch aber auf das bekannte und bewährte *Pokémon*-Gameplay einstellen: Entweder als männlicher oder weiblicher Pokémon-Trainer-Rookie zieht ihr aus in die weite Videospiel-Welt, um Hunderte kleiner und großer Viecher zu fangen und in rundenbasierten Gefechten gegen andere Trainer anzutreten. Euer Team bessert ihr nach und nach auf, um am Ende gegen die Top 4, die besten Trainer des Landes, zu bestehen. Wer alle Pokémon besitzen möchte, ist natürlich wie üblich darauf angewiesen, beide Editionen zu kaufen oder fleißig mit Spielern der anderen Edition zu tauschen.

Von der ursprünglichen Game-Boy-Grafik ist nichts mehr zu sehen: *Pokémon Alpha Saphir* und *Omega Rubin* erstrahlen im Glanz der Engine von *Pokémon X* und *Y*.

Bei den *Pokémon*-Remakes handelt es sich nicht bloß um aufgehübschte Neuauflagen; neue Elemente wie das Pikachu-Cosplay erfreuen auch Spieler der ersten Stunde.

SUPER SMASH BROS. FÜR Wii U & 3DS

SYSTEM: Wii U/3DS | **GENRE:** Beat 'em Up
HERSTELLER: Nintendo | **TERMIN:** Ende 2014 / 03. Oktober 2014

Ganz ehrlich, hättet ihr mit einem anderen Spiel auf Platz 1 unserer am meisten erwarteten Gamescom-Spiele gerechnet als mit den kommenden *Super Smash Bros.*-Ablegern für Wii U und 3DS? Abgesehen davon, dass wir noch immer nicht wissen, ob die beiden Spiele tatsächlich keinen Untertitel à la *Melee* oder *Brawl* spendiert bekommen, können wir uns über mangelnden Info-Nachschub wirklich nicht beschweren. In regelmäßigen Abständen versorgen uns Serien-Guro Masahiro Sakurai und sein Team auf der offiziellen Seite mit neuen Bildern, Updates zu Kämpfern und Arenen und anderen interessanten Fakten zu den beiden kommenden Nintendo-Prüglern. Wir konnten auf der E3 sowie bei Nintendo in Frankfurt auch schon selbst Hand an den Kampfspaß legen – und so ihr auf der Gamescom zugegen wart, seid ihr mit großer Wahrscheinlichkeit auch bereits mit Mario, Link, Captain Falcon, Pikachu und der restlichen Nintendo-Riege in die Schlacht gezogen. Vom generellen Gameplay her unterscheiden sich die Versionen für Wii U und 3DS dabei nicht allzu sehr. Durch die geringere Anzahl an Knöpfen kommt es auf dem Handheld zu einigen Doppelbelegungen, die Prügeleien steuern sich aber trotzdem ähnlich komfortabel wie auf der HD-Konsole. Auch die Anzahl sowie die Auswahl an verfügbaren Kämpfern ist auf beiden System dieselbe. Unterschiede finden sich hingegen bezüglich der Kampfschauplätze. Die Arenen auf dem 3DS entspringen großteils Spielen aus der Game-Boy- und DS-Ära – so seid ihr etwa auf dem Zug aus *The Legend of Zelda: Spirit Tracks* unterwegs oder verteilt vor dem Hintergrund des Wohnzimmers aus *Nintendogs + Cats* Backpfeifen. Auf der Wii U erwarten euch im Gegenzug Welten, die von Spielen für Gamecube, Wii und Wii U inspiriert sind. Stellt euch also auf Duelle im Wolkenhort aus *The Legend of Zelda: Skyward Sword* oder auf den Planeten aus *Super Mario Galaxy 2* ein. Einige Arenen wie Battleground oder die *Mega Man*-Welt werden hingegen in beiden Versionen des Spiels in verschiedenen Designs vorhanden sein. Auch bezüglich der Spielmodi werden sich die 3DS- und Wii-U-Fassung unterscheiden. So existiert exklusiv auf dem Handheld ein Modus, in dem ihr vor den Kämpfen in 2D-Labyrinthen statusverbessernde Items sammeln könnt. Egal für welche Variante von *Super Smash Bros.* ihr euch entscheidet, wird euch aber launiger Prügelspaß in typischer Nintendo-Qualität erwarten. Auf dem 3DS dürft ihr übrigens bereits ab dem 2. Oktober ran – wir hoffen, dass auf der Gamescom endlich auch die Wii-U-Fassung einen Release-Termin erhalten hat.

1

Zum allerersten Mal erscheint ein *Smash Bros.*-Spiel nicht nur für die Heimkonsole, sondern auch für einen Handheld. Die beiden Versionen werden sich aber bezüglich der verfügbaren Spielmodi sowie der Kampfarenen unterscheiden.

Mit Captain Falcon aus *F-Zero* wurde einige Wochen vor der Gamescom endlich einer der beliebtesten Serien-Veteranen als verfügbarer Kämpfer bestätigt. Ob auf der Kölner Messe weitere Recken vorgestellt wurden?

REST VOM FEST

Neben den auf den letzten Seiten behandelten Titeln gibt es noch viele weitere Spiele, die wir auf der Messe wahrscheinlich zu sehen bekommen haben. Alle davon aufzuzählen, ist aber unmöglich. Einige der Hitkandidaten zeigen wir euch unterhalb dieser Zeilen. Doch auch Spiele wie *Code Name: S.T.E.A.M.*, *Scribblenauts Unlimited* oder *Monster Hunter 4: Ultimate* behalten wir natürlich im Auge!

In *Mario Maker* baut ihr selbst Pilzkönigreich-Levels.

Yoshi's Woolly World wirkt einfach zuckersüß!

Batman zieht in sein bereits drittes Lego-Abenteuer.

Kirby überzeugt auch in toller Knetmasse-Optik.

Skylanders: Trap Team erobert bald Wii U und 3DS!

HYRULE WARRIORS

Action Wenn zwei Serien sich vereinen, frohlockt der Spieler: *Hyrule Warriors* ist weit mehr als nur ein kleiner Lückenfüller, der die Wartezeit bis zum nächsten „großen“ *Zelda* überbrücken soll.

Der Schein trügt: Viele klassische Waffen wie Links Bogen eignen sich nur bedingt für den Kampf. Gerade bei Endbossen ist der Einsatz aber unumgänglich.

Nicht alle Gebiete auf dem Schlachtfeld sind sofort zugänglich. An diversen Stellen braucht ihr Ausrüstungsgegenstände wie den Fanghaken, um weiterzukommen.

Normale *Zelda*-Spiele stellen immer einen gelungenen Mix aus Action und Rätseln dar. *Hyrule Warriors* hingegen bedient ganz klar Fans der ersten Sparte.

Energisch geführte Fan-Diskussionen, mehrere ineinander verwobene Zeitlinien der unterschiedlichen Serientitel und die nach wie vor ungeklärte Frage, welches *Zelda* denn nun das beste von allen ist – als Sympathisant von Nintendos langlebigem Meilenstein kommt man wahrlich nie zur Ruhe. Mit jedem neuen Spiel, das die Traditions-Manufaktur nach vielen Jahren des Wartens veröffentlicht, werden die Spekulationen aufs Neue angeheizt. Wo ist der neue Teil einzuordnen? Stellt er ein Prequel zu *Ocarina of Time* dar? Spielt die Handlung parallel zu *Oracle of Ages*? Eine Diskussion, welche Nintendo in Zusammenarbeit mit Team Ninja, Omega Force und Koei Tecmo bei ihrem Gemeinschaftsprojekt *Hyrule Warriors* ein wenig auf die Schippe nehmen.

Zelda einmal anders

Anlass zu dieser Behauptung geben uns die knapp acht Stunden Spielzeit, die wir bislang in *Hyrule Warriors* erleben durften. Statt einfach nur eine einzelne, neue Geschichte in das Spiel zu packen, haben sich die Macher dazu entschieden, mit *Hyrule Warriors* eine Art Best of zu zelebrieren. Was dies bedeutet, kann sich nun wohl jeder Fan der Serie denken: Ein Wiedersehen mit Charakteren aus den verschiedenen *Zelda*-Teilen. Möglich gemacht wird dies durch vier verschiedene Seelenfragmente, die über Raum und Zeit an verschiedenen Orten versteckt sind. Aus bislang unbekannten Gründen hat es die dunkle Herrscherin Cia auf diese Teile abgesehen und benötigt dazu die Triforce-Symbole, von denen sich eines in den Händen von Prinzessin Zelda befindet. Da eine friedliche Verhandlung schon von Anfang an zum Scheitern verdammt wäre, kann es nur eine Lösung geben: Krieg. Während Zelda, ihre Zofe Impa und die Armee Hyrules vor den Toren des Schlosses mit den Schergen Cias kämpfen, sind die Rekruten dazu verdammt, hinter den Burgmauern auf den Ausgang der Schlacht zu warten. Nur bei einem jungen Streiter namens Link reißt der Geduldsfaden und er stürzt sich Hals über Kopf ins Getümmel. Und nimmt euch dabei gleich mit.

Nur der Kampf zählt

Spätestens wenn ihr eure ersten Schritte auf dem Schlachtfeld tut, werden die Gemeinsamkeiten mit der *Dynasty Warriors*-Reihe für jeden Spieler ersichtlich, der schon mal Hand an die populäre Reihe gelegt hat. Ein kurzer Crash-Kurs für jene, die mit dem fernöstlichen Kriegsspektakel bislang noch

Die blauhaarige Zauberin Lana ist eine der komplett neuen Figuren des Spiels und nimmt bei der Hintergrundgeschichte eine wichtige Rolle ein.

Der Adventure Mode ist dem ersten *Zelda* auf NES nachempfunden. Hier müsst ihr bei jedem Kartenabschnitt bestimmte Aufgaben und Ziele erfüllen.

nicht in Berührung gekommen sind: Als einzelner Krieger ist es eure Aufgabe, die euch vom General auferlegten Missionen zu erfüllen, Schlüsselpositionen einzunehmen und am Ende den feindlichen Kommandanten niederzustrecken. Eine Übersichtskarte in der rechten oberen Ecke verrät euch jederzeit, welche Gebiete auf dem Schlachtfeld derzeit von euren eigenen Truppen gehalten werden und wo der Feind Stellung bezogen hat. Um neue Feldposten an euch zu reißen, reicht es nicht, einfach nur alle dort stationierten Gegner zu beseitigen. Erst wenn ihr dem dort befindlichen Aufseher den Garaus gemacht habt, fällt das Territorium in eure Hände. Wie lange, kann im Vorfeld niemand sagen, da sich das Schlachtenglück jederzeit gegen euch wenden kann, wenn anderswo feindliche Verstärkung zum Gegenangriff bläst. Unvorhergesehene Ereignisse gehören in *Hyrule Warriors* zur Tagesordnung: sehr oft werden die Ziele innerhalb einer Mission radikal geändert, je nachdem, welcher Schurke oder welches Ereignis gerade in Erscheinung getreten ist. Was sich nun wie ein reinrassiges Taktik-Spiel anhört, ist im Endeffekt weniger von Strategie geprägt als zunächst gedacht. Eure Hauptaufgabe liegt stattdessen klar im Schnetzeln von Gegnerhorden, die aus *Zelda*-typischen Kreaturen wie den orangen Moblins oder den kleinen Skeletten aus *Ocarina of Time* bestehen. Anders als in der Vorlage stellen sie aber, ob einzeln oder im Kollektiv, keine wirkliche Bedrohung dar, da sie schon nach wenigen Treffern ihr Leben aushauchen und auch nicht sonderlich erpicht drauf sind, Gegenwehr

WAS HABEN DIE EIGENTLICH ALLE SO DRAUF?

Als Spin-off stehen *Hyrule Warriors* viele Türen offen, was die Auswahl an spielbaren Figuren betrifft und wo deren Stärken im Kampf liegen.

AGNETHA: Die Käfersammlerin ist ein wenig langsam unterwegs und braucht bei ihren Attacken immer etwas, bis sie in Fahrt gekommen ist.

LANA: Der Neuzugang in der Charakterriege hat sich den magischen Kriegskünsten verschrieben und hält sich aus dem Getümmel lieber raus.

DARUNIA: Breiter Hammer und dicke Arme – Da ist es kein Wunder, dass überall, wo Darunia hinlangt, kein Gras mehr wächst. Oder neue Moblins.

MIDNA: Die verfluchte Prinzessin hat in Sachen Reichweite einen großen Vorteil und kann meist schon viel eher zuhauen als ihre Kontrahenten.

PHAI: Navi in humanoider Form: Phais Angriffe bedienen sich elementarer Magie, was gegen diverse Gegner hilfreich ist.

Die Zahl unten rechts gibt an, wie viele Gegner ihr schon geplättet habt. Je Schlacht können es auch mal locker 2000 besiegte Feinde werden. Midna gefällts.

zu leisten. Das gemeine Fußvolk ist eher dafür da, um eure Anzeige von besiegten Feinden in die Höhe zu treiben, was je nach Mission schnell im vierstelligen Bereich enden kann. Zur Gefahr werden meist nur die kommandierenden Offiziere und Charaktermodelle, wozu auch prominente Antagonisten wie Ghirahim aus *Skyward Sword* oder Zanto aus *Twilight Princess* zählen. Mit welcher Figur ihr sie zum Duell herausfordert, hängt von der jeweiligen Storyline ab. Da zum Beispiel Link in die Ära von *Skyward Sword* reist, um das dortige Seelenfragment zu bergen, können Impa oder Ruto nicht an dieser Mission teilnehmen, da sie in *Ocarina of Time* zugange sind. Eine Ausnahme bildet hier der Koop-Modus – dort darf der zweite Spieler aus bereits freigespielten Charakteren wählen.

Fan-Fest erster Klasse

Die bisherige Liste an Helden bestätigt unsere schon frühe Vermutung, dass *Hyrule Warriors* vor allem die bekanntesten 3D-Zeldas in den Vordergrund stellen wird. Zu denen gehört neben *Twilight Princess* und *Skyward Sword* eben auch *Ocarina of Time*. Zwar kamen Zelda oder Impa streng genommen natürlich schon in den frühesten Teilen der Reihe vor, ihre optische Ausrichtung lässt jedoch klar auf einen der moderneren Teile schließen. Was ebenfalls sehr schnell auffällt, ist die recht einseitige Geschlechterverteilung. Abgesehen von Hauptfigur Link, seinem steinigen Kumpel Darunia und den Bösewichten sind alle bislang spielbaren Helden weiblich und dürften wohl so ziemlich jeden bekannteren Fan-Fetisch ansprechen, ob nun knuffige Ja-

SHIEK: Zeldas Geheimidentität ist Expertin für den schnellen Nahkampf. In dieser Disziplin macht ihr keiner was vor.

ZELDA: Die Prinzessin von Hyrule verfügt über die mit am größten Flächenzauber des Spiels. Wer auf maximale Zerstörung setzt, ist bei ihr genau richtig.

LINK: Muss man den großen Helden wirklich noch näher vorstellen? Link ist mit seinem Schwert ziemlich flott unterwegs und richtet gut Schaden an.

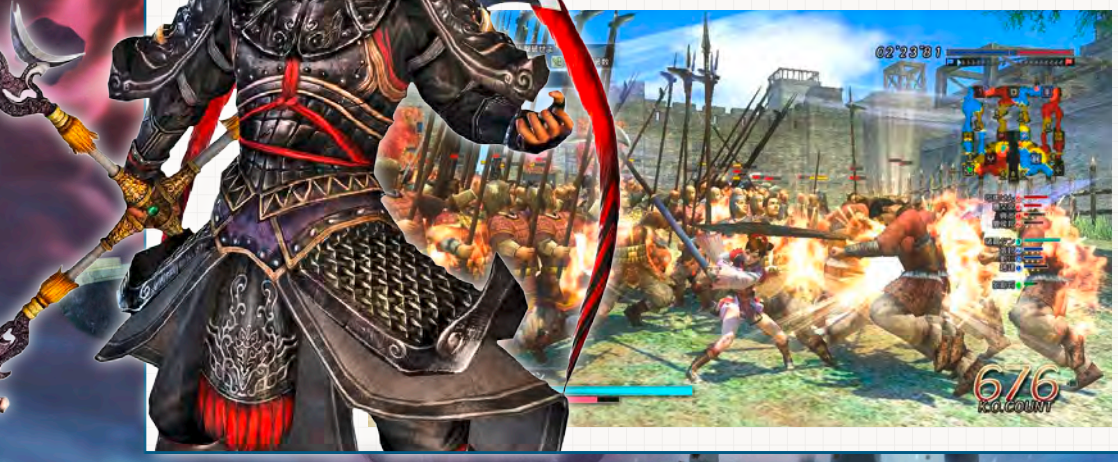
RUTO: Noch eine Prinzessin, allerdings die vom Reich der Zoras. Kein Wunder also, dass all ihre Angriff auf dem Element Wasser basieren.

IMPA: Als eine der langsameren Figuren teilt Impa dafür umso mehr aus. Bis das Schwert auf den Gegner niedersaust, vergehen aber wertvolle Augenblicke.

DIE GROSSE SCHWESTER: DYNASTY WARRIORS

Als *Hyrule Warriors* angekündigt wurde, staunten viele nicht schlecht, als sie hörten, dass das Spiel enorme Einflüsse von der *Dynasty Warriors*-Reihe aufweisen würde. Doch worum genau geht es da? Und wie lang gibt es die Serie schon?

Die Ursprünge von *Dynasty Warriors* reichen weiter zurück, als so mancher Spieler glauben mag. Bereits auf alten Konsolen wie dem Amiga oder dem NES wurde der berühmte chinesische Roman über die drei Reiche in Form eines taktischen Strategiespiels namens *Romance of the Three Kingdoms* nacherzählt. Aufgrund des großen Erfolgs rund um den mit Intrigen und Staatsaffären gespickten Plots gab es viele Fortsetzungen auf unzähligen Systemen, bis Entwickler Omega Force 1997 auf die Idee kam, für die Playstation ein Beat 'em Up im Stil von *Soul Calibur* zu entwickeln. Schon beim zweiten Teil dieses Spin-offs, welches den Namen *Dynasty Warriors* trug, wandte man sich von dieser Idee ab und entschied sich für das bis heute existierende Design: In Form einer historischen Figur, meistens ein General oder ein anderer Heeresführer, die mehr oder weniger akkurat umgesetzt wurde, müssen Schlachten und politische Ereignisse nachgespielt werden, die tatsächlich einmal geschehen sind. Der Fokus lag jedoch damals wie heute klar auf effektreichem Schnetzeln von Gegnermassen und hat besonders in Japan eine große Fangemeinde. So groß, dass Publisher Koei es nie wirklich für nötig hielt, die oftmals kritisierten Schwachpunkte der Reihe wie die lausige KI oder monotones Gameplay zu überarbeiten. Stattdessen wurde das Konzept erfolgreich mit anderen populären Marken wie *One Piece*, *Gundam* oder jetzt eben auch *The Legend of Zelda* kombiniert. Mit 18 Millionen verkauften Exemplaren ist *Dynasty Warriors* Koei Tecmos mit Abstand erfolgreichste und langlebigste Serie. Auch in Zukunft ist nicht damit zu rechnen, dass an dem Spielprinzip groß herumexperimentiert wird, um neue Käuferschichten anzulocken.



pano-Girlies in Form von Agnetha und Lana (Letztere ist übrigens eine komplett neue Figur) oder taffe wie geheimnisvolle Kampfbräute der Marke Impa und Shiek. So manch weiblichem Fan mag das eventuell nicht gefallen, doch die anvisierte Hauptzielgruppe wird von Koei Tecmo exzellent bedient. Zumal der Kampfstil der einzelnen Krieger durchaus einige Unterschiede aufweist. Dabei ist die Steuerung ziemlich einfach geraten und lässt auf den ersten Blick mit nur zwei verschiedenen Angriffsoptionen nicht viel Freiraum beim Zerstören. Erst durch das Einsammeln und Aufbessern von verschiedenen Waffen steigt das Potenzial eures Charakters spürbar an.

Sonstige Upgrades sind sehr nahe an die *Zelda*-Reihe angelehnt, was *Hyrule Warriors* einen sehr frischen Touch verleiht. Für mehr Lebensenergie, die in Form der typischen Herzchen-Leiste angezeigt wird, müsst ihr euch etwa auf die Suche nach Herzteilen und Containern begeben, die ihr, von dem allseits beliebten Tatatataaaa begleitet, in versteckten Kisten finden könnt. Ein vielleicht mit viel Nostalgie behafteter Faktor, der das Spiel in Sachen Qualität aber definitiv einige Klassen nach oben befördert. Fanservice in richtig! Einen großen Anteil am Durchforsten der verzweigten Karten haben seit Jahrzehnten bekannte Gegenstände, zu denen unter anderem Greifhaken, Bumerang

Wo die Kugel hinfliegt, scheppert es gewaltig: Links alternative Waffe unterscheidet sich deutlich vom normalen Schwert.

Nein, hier wird kein neues *Ocarina Hero* vorgestellt. Die Prinzessin entfesselt nur gerade einen ihrer vergleichsweise kleinflächigen Angriffszauber.

Zusätzlich zum ausgewählten Kämpfer dürft ihr auch die Waffen verändern. Hier schwingt Impa anstelle ihres Zweihänders eine nicht minder kleine Naginata.

Was wäre ein *Zelda* ohne das berühmte Öffnen der Kisten samt passendem Jingle? In *Hyrule Warriors* dürfen nun auch andere Figuren Herzcontainer einsammeln.

Auf dem Schlachtfeld tretet ihr häufiger auch mal gegen andere Kommandanten an. Diese gehen schlauer vor als normale Truppen und blocken eure Attacken.

und Bomben gehören. Einige davon können mehr oder weniger effektiv auch zum Kämpfen verwendet werden, andere ermöglichen es euch, unzugängliche Areale zu erkunden. Zweck und Gebrauchsanleitung eines Enterhakens benötigen an dieser Stelle wohl keinerlei Erläuterung. Ein wenig Aufklärung ist leider bei der technischen Seite des Spiels vonnöten: Wie bei Titeln von Entwickler Omega Force üblich, weist *Hyrule Warriors* die gleichen Defizite wie seine Mutterserie *Dynasty Warriors* auf. Aus dem Nichts tauchen plötzlich feindliche Gegnermassen vor der eigenen Nase auf, die KI des gemeinen Soldaten ist kaum vorhanden und der Levelaufbau wirkt insgesamt sehr blockig und statisch. Zwar kann das generelle Artdesign hier wieder viel raushauen, ein grafisches Meisterwerk ist aber eher nicht zu erwarten. Daher müssen die Langzeitmotivation und das *Zelda*-Feeling ausreichen, um aus *Hyrule Warriors* einen würdigen Serienableger zu machen. Das Potenzial dafür ist auf jeden Fall vorhanden. **Marco Cabibbo**

Neben Ghirahim und Zanto wird auch Ganondorf, der Oberbösewicht höchstpersönlich, spielbar sein.

MEINUNG
Marco Cabibbo

„Endlich darf auch mal die Prinzessin persönlich ran – Zelda, du hast mein Schwert!“

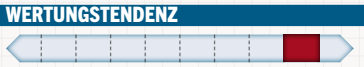
Ich kann es durchaus nachvollziehen, wenn Leute im Angesicht von *Hyrule Warriors* die Augenbrauen skeptisch verziehen. Immerhin scheiden sich schon an der Mutterserie *Dynasty Warriors* seit vielen Jahren die Geister. Während die einen bereits nach fünf Minuten gelangweilt das Spiel wechseln, habe ich besonders den vierten Teil mit einem Freund ausgiebig im Koop gezockt. Ich wusste also genau, was mich mit *Hyrule Warriors* erwartet, und wurde auch nicht „enttäuscht“: Das Niedermähen von strunzdoofen Monsterhorden birgt hier das gleiche Suchtpotenzial wie das Original. Immer wieder kommen euch Gegneransammlungen entgegen, die aufgemischt werden wollen, immer wieder neue Waffen und Charaktere zum Ausprobieren. Getoppt wird das Spiel noch durch die toll umgesetzte *Zelda*-Thematik, die aus *Hyrule Warriors* weit mehr macht als nur einen zweitklassigen Platzhalter für das nächste große *Zelda*.

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Omega Force/Team Ninja/Nintendo
Alternative: Warriors Orochi 3 Hyper
Termin: 19. September 2014

Screen-Info: Obwohl wir das Spiel schon ausgiebig selbst spielen durften, mussten wir uns ein letztes Mal noch mit offiziellen Presse-Screens begnügen.

WERTUNGSTENDENZ



UNGEWÖHNLICHE MISCHUNG

DIESE SERIEN-CROSSOVERS WÜNSCHEN WIR UNS ABSEITS VON HYRULE WARRIORS NOCH!

Hyrule Warriors macht es durch die gelungene Vermengung von *The Legend of Zelda* und der *Dynasty Warriors*-Reihe vor. Doch wir meinen: Anderen Nintendo-Serien würde ein Crossover ebenfalls gut zu Gesicht stehen.

Von Lukas Schmid

SUPER MARIO & SONIC LAND

Beteiligte Serien: *Super Mario* und *Sonic the Hedgehog*

Wunschentwickler: Nintendo EAD Tokyo

Über eine fehlende Kooperationsbereitschaft zwischen Nintendo und Sega bezüglich des *Sonic*-Franchises kann man sich eigentlich nicht beschweren: Neben den regelmäßigen Ausflügen zu den Olympischen Spielen gemeinsam mit der Pilzkönigreich-Crew und einem Gastauftritt in *Super Smash Bros. Brawl* und den kommenden Prüglern für Wii U und 3DS gab es seit Wii-Zeiten bereits etliche Nintendo-exklusive *Sonic*-Spiele. Auf eine ganz bestimmte Kooperation warten Fans aber nach wie vor: Ein Jump & Run, in dem die Hüpf-Ikonen Mario und Sonic gemeinsam ins Abenteuer ziehen!

Zugegeben, das eher gemächliche Tempo der Mario-Spiele mit dem pfeilschnellen Spielprinzip der *Sonic*-Reihe zu verbinden, wäre eine ziemliche Herausforderung. Um diese Aufgabe zu meistern, sollten deswegen die extrem kompetenten Männer und Frauen von Nintendos Studio EAD Tokyo ran, die unter anderem hinter den *Super Mario Galaxy*-Titeln sowie hinter *Super Mario 3D World* stecken. Wir sind uns sicher, dass sie dem blauen Igel genauso gerecht werden würden wie dem pilzbegeisterten Klempner. Durch Nintendos hohe Ansprüche könnten zudem qualitative Ausreißer wie im Fall von *Sonic: Lost World* verhindert werden. Ganz nebenbei würde der ohnehin angeschlagene Ruf Sonics durch eine solche Kooperation im Nu wieder aufgemöbelt werden. Wir meinen: eine höchst vielversprechende Win-win-Situation!

ZONE OF THE STAR FOX

Beteiligte Serien: *Star Fox* und *Zone of the Enders*

Wunschentwickler: Kojima Productions

Seit der E3 wissen wir: Unter der Aufsicht von Shigeru Miyamoto höchstpersönlich befindet sich derzeit ein neues *Star Fox*-Spiel in der Mache. Dabei dürfte es sich nach einigen Handheld-Ablegern, dem eher enttäuschenden Gamecube-Ausflug *Star Fox Assault* und dem von *The Legend of Zelda* inspirierten *Star Fox Adventures* wieder um ein reinrassiges Action-Spiel handeln. Eine weitere Action-Serie, von der wir schon viel zu lange nichts mehr gehört haben, ist *Zone of the Enders*, von dem bisher zwei Teile für Sonys Playstation 2, HD-Remasters für die PS3 und ein Strategie-Spin-off für den Game Boy Advance erschienen sind. Ein dritter Teil der von *Metal Gear Solid*-Erfinder Hideo Kojima ersonnenen Reihe wurde Mitte 2012 angeteasert, liegt seitdem aber auf Eis. In futuristischen Kampfanzügen fliegt man in den beiden Haupt-Teilen durch weitläufige Levels, metzelt sich durch Gegnermassen oder gibt ihnen aus der Ferne mit mächtigen Lasergeschossen Saures. Eine Kombination dieses Spielprinzips mit jenem der *Star Fox*-Crew wäre denkbar einfach: Während die *Zone of the Enders*-Recken hauptsächlich für den Nahkampf zuständig sind, unterstützen Fox, Peppy, Slippy und Co. sie aus dem Hinterhalt. Gerade im Mehrspieler-Modus ergäben sich dadurch tolle Koop-Konzepte. Eine weitere Kombinations-Möglichkeit abseits von *Star Fox* wäre übrigens ein Crossover zwischen *Zone of the Enders* und *Sin & Punishment*. Während sich die Spiele bezüglich des Gameplays sogar noch mehr ähneln als *Star Fox* und die Konami-Reihe, passen Letztgenannte thematisch aber noch besser zueinander – trotz plappernder Frösche und Tipps gebender Esel.

POKKÉN FIGHTERS

Beteiligte Serien: *Pokémon* & *Tekken*
Wunschentwickler: Bandai Namco Games

Zugegeben, an dieser Stelle schummeln wir ein bisschen, denn *Pokkén Fighters* ist kein reines Produkt unserer Fantasie: Bei der Pokémon Game Show in Japan im August des vergangenen Jahres wurde ein Zusammenschnitt bereits existierender und zukünftiger *Pokémon*-Spiele gezeigt. Besonders ins Auge stach dabei ein kurzer Ausschnitt eines Taschenmonster-Abenteuers, das keinem der angekündigten Titel zugeordnet werden konnte und aussah, als würde es auf der Wii U laufen – das Bild oben stammt aus ebendiesem Ausschnitt. Schon damals fiel auf, dass es so aussieht, als würden sich die beiden Pokémon im Kampf gegenüberstehen. Nur wenige Tage später sorgten zwei Einträge der Pokémon Company beim Lizenzamt für Aufsehen: Das zu Nintendo gehörende Studio ließ sich die Spieltitel *Pokkén Fighters* und *Pokkén Tournament* sichern. Zwei miteinander kämpfende Pokémon und die Wortkreation *Pokkén* – da wurden Videospiel-Enthusiasten sofort hellhörig und stellten eine Verbindung zur *Tekken*-Kampfspiel-Serie von Bandai Namco her. Erwartet uns also tatsächlich ein *Pokémon*-Prügler, möglicherweise sogar mit Unterstützung der amiibo-Figuren? Die Chancen stehen sehr gut, zumal Nintendo erst vor wenigen Monaten eine verstärkte Vergabe der hauseigenen Marken an externe Studios im Rahmen von Spin-offs verkündet hat. Bei Bandai Namco wäre das Spiel auf jeden Fall in den besten Händen, denn die *Tekken*-Väter wissen ganz genau, wie man ein gutes Prügelfest programmiert.

THE LEGEND OF DARK SOULS

Beteiligte Serien: *The Legend of Zelda* und *Dark Souls*
Wunschentwickler: From Software

Steht ihr darauf, von Videospielen gequält zu werden und im Minutentakt den Game-over-Screen zu Gesicht zu bekommen? Dann habt ihr von der *Dark Souls*-Serie für Playstation 3, Xbox 360 und PC bestimmt zumindest schon einmal gehört. Die beiden Spiele und der geistige Vorgänger *Demon's Souls* sind für ihren höllischen, aufgrund des griffigen Kampfsystems aber dennoch stets fairen Schwierigkeitsgrad berühmt-berüchtigt. *The Legend of Zelda* hingegen ist nicht gerade für den extremen Härtegrad bekannt. Das Fantasy-Setting der hylianischen Abenteuer würde aber ausgesprochen gut zur wesentlich düstereren, aber dennoch ähnlichen Thematik von *Dark Souls* passen. *Hyrule Warriors* beweist zudem aktuell, dass Link, Zelda und Co. auch in einem anderen Rahmen als dem typischen Action-Adventure-Spielprinzip gut funktionieren können. Was wir uns wünschen, ist also ein kampflastiges Abenteuer mit Link in der Hauptrolle, in der eure Herzleiste schneller geleert ist, als ihr „Held der Zeit" sagen könnt. Bei dem Gedanken an knallharte Duelle gegen Gohma, Bongo-Bongo, Stalfos-Krieger oder Ganondorf selbst läuft uns schon jetzt das Wasser im Mund zusammen! Um sicherzugehen, dass nicht doch irgendwelche unnötigen und potenziell störenden Hilfs-Features in das Spiel implementiert werden, sollte nicht Nintendo selbst, sondern *Dark Souls*-Entwickler From Software die Entwicklung des Fantasy-Crossovers übernehmen. Richtig gehört, Navi, in diesem Spiel wirst du nicht gebraucht!

F-ZERO X WIPEOUT

Beteiligte Serien: *F-Zero* und *Wipeout*

Wunschentwickler: Sega

Der Ruf von Rennspiel-Fans nach einer Fortsetzung der *F-Zero*-Reihe wird seit dem genialen Gamecube-Teil *F-Zero GX* abseits einiger Ableger für den Gameboy Advance von Nintendo konsequent ignoriert. Dabei gilt der Gamecube-Raser dank seiner blitzsauberen Technik, des unglaublichen Geschwindigkeitsgefühls, des knackigen Schwierigkeitsgrads und der präzisen Steuerung als eines der besten Rennspiele aller Zeiten. Nicht ganz so hoch gelobte, aber dennoch sehr gute futuristische Racer sind die Ableger der *Wipeout*-Serie. Im Gegensatz zu *F-Zero* erscheinen hier übrigens auch noch in unregelmäßigen Abständen neue Titel, zuletzt etwa 2012 in Form von *Wipeout 2048* für die Playstation Vita. Da die beiden Serien über ein beinahe identisches Spielprinzip verfügen, wäre ein Crossover eine naheliegende Angelegenheit; das perfekte Fahrgefühl von *F-Zero,* verbunden mit der etwas größeren spielerischen Vielfalt von *Wipeout* könnte die neue Referenz am Rennspiel-Himmel darstellen. Doch wer sollte dieses Meisterwerk entwickeln? Bei Nintendo selbst scheint abseits von *Mario Kart* an Rennspielen derzeit generell kein Interesse zu bestehen. Psygnosis, das ursprüngliche Studio hinter *Wipeout*, wurde leider Ende 2012 geschlossen. Darum wünschen wir uns, dass, wie schon bei *F-Zero GX,* Sega die Zügel übernimmt, möglichst viele der Leute zusammentrommelt, die hinter dem Gamecube-Klassiker steckten, und der Videospiel-Welt zeigt, wie ein erstklassiger futuristischer Racer auszusehen hat.

METROIDS IN DEAD SPACE

Beteiligte Serien: *Metroid* und *Dead Space*

Wunschentwickler: Retro Studios

Nein, *Metroid* ist keine Horrorspiel-Serie. Es lässt sich aber nicht leugnen, dass manche Abschnitte und Levels in den Spielen reichlich unheimlich daherkommen: Man erinnere sich nur an die verlassene Weltraumstation in *Metroid Fusion*, die Erkundung einer stockdunklen Forschungseinrichtung in *Metroid Prime* oder die Metroids selbst, die durch ihre Eigenart, sich an den Köpfen ihrer Opfer festzukrallen und ihnen die Lebensenergie auszusaugen, ebenfalls bestes Albtraum-Material darstellen. Zudem ist die ganze Reihe durch Elemente wie die an Ellen Ripley erinnernde Protagonistin Samus Aran, den nach dem Regisseur benannten Antagonisten Ridley und zahlreiche andere Anspielungen eine einzige große Hommage an die *Alien*-Filme – und damit an die Mutter des Weltraum-Horrors. Die Voraussetzungen für ein gelungenes Crossover mit einem „echten“ Horror-Franchise sind also gegeben, und welche Videospiel-Reihe würde sich hier besser anbieten als *Dead Space*? Wie *Metroid* spielen die drei Ableger für PS3 und Xbox 360 sowie das Railshooter-Spin-off für die Wii zumeist entweder auf verlassenen Weltraumstationen oder auf ebenso exotischen wie gefährlichen Planeten. Ein Hybrid aus den Necromorphen, den Feinden aus *Dead Space,* und den beißfreudigen Metroids lässt uns schon beim Gedanken das Blut in den Adern gefrieren. Im Kampf gegen solche Monster könnte Samus Aran zudem ihren durch *Metroid: Other M* etwas beschädigten Ruf als knallharte Kämpferin wieder zurechtrücken. Als Entwickler für das Grusel-Crossover wünschen wir uns übrigens die texanischen Retro Studios. Diese haben schon mit der *Metroid Prime*-Trilogie eindrucksvoll bewiesen, wie gut sie darin sind, fantasievoll-unheimliche Weltraum-Szenarien atmosphärisch darzustellen.

KATAMARI KIRBY

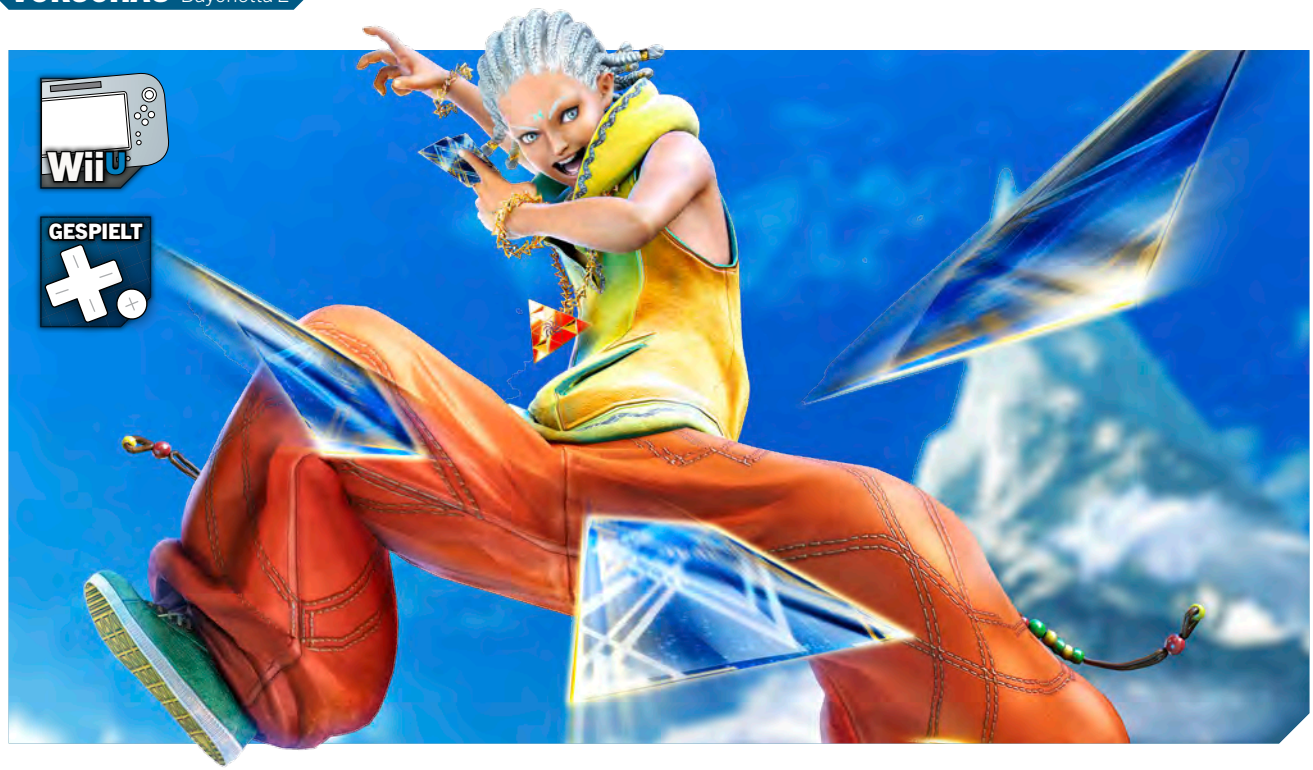
Beteiligte Serien: *Kirby* und *Katamari* **Wunschentwickler: Grasshopper Studios**

Wie eine Mischung aus dem zuckersüßen, aber thematisch reichlich abgefahrenen *Kirby*-Universum und den noch um Welten durchgeknallteren *Katamari*-Spielen aussehen könnte? Wir haben keine Ahnung, aber wir wollen sie spielen! Wir finden zudem, dass sich die Verbindung einfach richtig anhört: Auf der einen Seite eine lebendige, rosa Kugel, die sich nach Belieben aufblasen und Dinge verschlucken kann, die ihr Körpervolumen um ein Vielfaches übersteigen. Auf der anderen Seite ein kleiner Außerirdischer mit zylinderförmigem Schädel, der einen Ball durch abstrakt gestaltete Levels bewegt und alles aufrollt und zu einer Kilometerhohen Kugel formt, was nicht bei drei auf den Bäumen ist. Hier muss sich doch einfach eine Spielidee finden lassen, die diese beiden Gameplay-Mechaniken zu einem stimmigen und abgefahrenen Ganzen vereint. Wie wäre es zum Beispiel mit hunderten kleinen Kirbys, die ihr zu einer Kugel vereint und anschließend rollend und saugend Unheil verbreiten? Oder Kirby, der nach und nach Gegenstände einsaugt, bis er zu guter Letzt ganze Universen in seinen Verdauungstrakt befördert? Oder ein kompetitives Mehrspieler-Gameplay, bei dem ein Spieler als Katamari und der andere als Kirby beweisen muss, wer der effektivere Unheilbringer ist? Die Möglichkeiten sind ebenso verrückt wie unendlich!

KINGDOM HEARTS: NINTENDO EDITION

Beteiligte Serien: Das gesamte Nintendo-Universum und *Kingdom Hearts* **Wunschentwickler: Square Enix**

Die vielleicht vielversprechendste – aber leider sehr unwahrscheinliche – Spielidee haben wir uns für den Schluss aufgehoben. *Kingdom Hearts* ist ja schon an sich ein Crossover, in dem Figuren aus dem *Final Fantasy*-Universum, diversen Disney-Filmen sowie seit Neuestem aus dem DS-Spiel *The World Ends With You* zusammenkommen. Die Mischung aus simplem, aber sehr unterhaltsamem Action-RPG-Spielprinzip und der entgegen aller Erwartungen sehr passenden Thematik machte die Serie schon beim ersten Ableger für die PS2 zum Hit. Ein zweiter Teil sowie zahlreiche Spin-offs – darunter auch für den Game Boy Advance, den DS und den 3DS – folgten. Was wir uns wünschen, ist ein *Kingdom Hearts*-Abenteuer, in dem Sora, Riku und Co. nicht auf Donald, Micky und den Rest der Disney-Bande, sondern auf die Helden aus dem Nintendo-Universum treffen. Gemeinsam mit Link über die Hylianische Steppe zu reiten, mit Mario das Pilzkönigreich zu retten, mit Fox McCloud den Weltraum unsicher zu machen oder Captain Olimar und den Pikmins bei der Suche nach verlorenen Alltagsgegenständen zu helfen, wäre einfach nur episch. Wie gesagt, die Wahrscheinlichkeit für ein solches Crossover ist jedoch mehr als gering – Square Enix ist bekannt dafür, die *Kingdom Hearts*-Spiele nach dem ursprünglichen Release gerne einmal auf andere Systeme zu portieren, und das wäre durch Nintendos strikte Lizenz-Politik wohl kaum möglich. Doch nichts würde gegen eine neue Rollenspiel-Kooperation abseits der *Kingdom Hearts*-Reihe sprechen, in der die Nintendo-Helden zu einem alle Spiele-Universen sprengenden Abenteuer zusammenkommen – idealerweise trotzdem von Square Enix entwickelt.



BAYONETTA 2

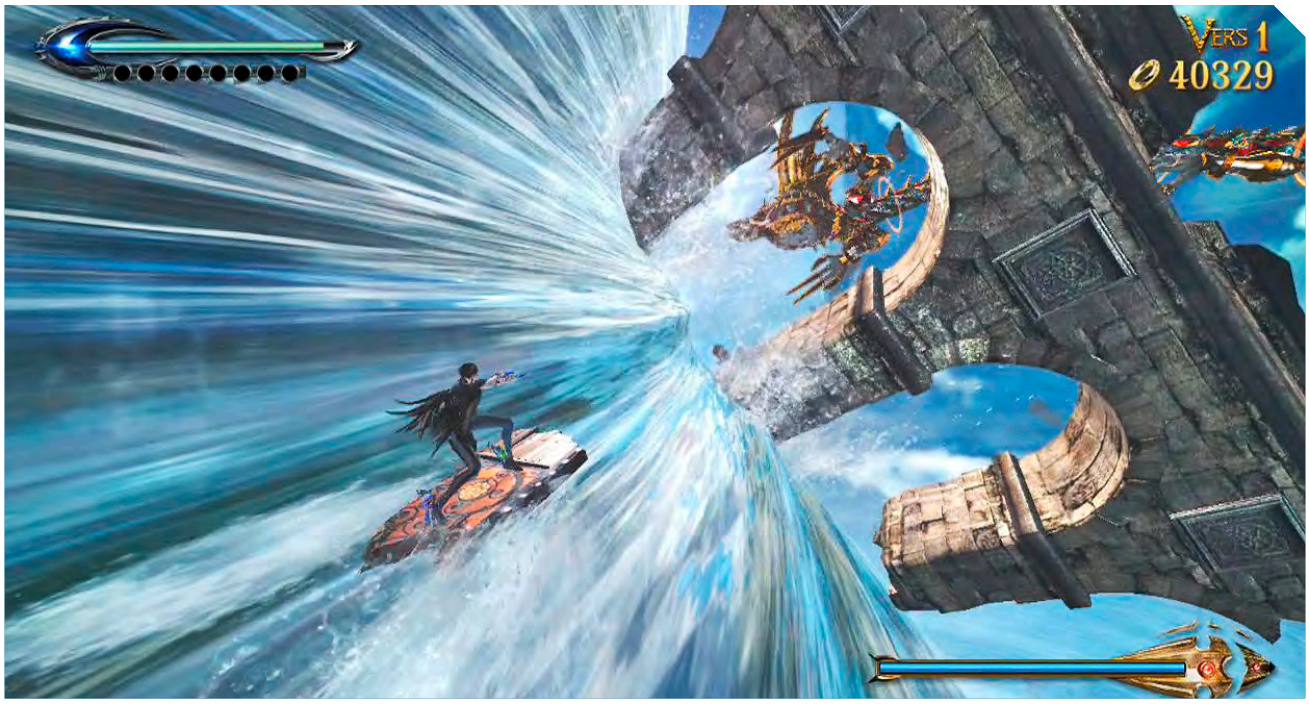
Action Lange Zeit war es still um sie, doch nun heizt Bayonetta ihren Kessel an: Das Hexen-Spektakel befindet sich auf der Zielgeraden.

Weihnachten steht vor der Tür. Die sonst so laute und turbulente Großstadt, das gesamte Jahr über vom hektischen Treiben gezeichnet, kommt im Angesicht der bevorstehenden Feiertage endlich einmal zur Ruhe. Während noch die letzten Einkäufe erledigt werden und daheim schon der Festtagsbraten darauf wartet, mit allerlei delikaten Füllungen gestopft zu werden, steht ein Düsenjet kurz davor, in den nächstgelegenen Spielzeugladen zu krachen. Nur wenige Augenblicke vor der explosiven Kollision befördert eine adrett gekleidete Dame das Flugzeug mit einem gezielten Tritt hoch in die Stratosphäre und wird kurz darauf von einer Schar angriffslustiger Engelskrieger attackiert. Höchste Zeit also, dass die junge Frau ihr schickes Gewand ablegt und mit Pistolen an ihren Füßen auf Heiligenschein-Jagd geht. Wenn ihr jetzt denkt, dass die N-ZONE-Redakteure ihre Schuhsohlen rauchen oder sonstige Fantasien haben, können wir euch beruhigen: Unsere Einleitung gab im Groben „nur“ das wieder, was euch im Intro zu *Bayonetta 2* erwartet. Und das ist noch lange nicht das Ende der Fahnenstange, wie uns die Wii-U-exklusive Action-Granate beim Anzocken in unseren Büroräumen immer wieder eindrucksvoll bewiesen hat.

Allein das Intro des Spiels fährt mit so großen Geschützen auf, wie man sie in anderen Titeln ähnlicher Machart nie zu Gesicht bekommt. Und lasst euch gesagt sein: Der Anfang ist vergleichsweise fast schon als bodenständig anzusehen!

Die Ruhe vor dem Sturm

Dabei war es lange Zeit unklar, ob *Bayonetta 2* jemals erscheinen würde. Wie das mit Spielen von Entwickler Platinum Games so der Fall ist, fahren die außergewöhnlich und exzentrisch gestalteten Titel zwar weltweit immer gute Wertungen ein, bei den Verkaufszahlen sieht es hingegen eher bescheiden aus. Ein Schicksal, das 2009 auch *Bayonetta* für Playstation 3 und Xbox 360 erleiden musste. Zwar hatten die beiden kreativen Köpfe hinter dem Spiel, Yusuke Hashimoto und Hideki Kamiya, definitiv Lust auf eine Fortsetzung, doch war es fraglich, ob sich dafür nochmals ein Geldgeber finden würde. Die Antwort kam drei Jahre später ebenso unerwartet wie verblüffend, denn niemand anderes als Nintendo hatte sich im Vorfeld



Kann man mal machen: Während Bayonetta auf einem Mauerstück surft, muss sie riesigen Engelsschlangen und den Überresten einer Brücke ausweichen.

für *Bayonetta 2* ausgesprochen, um das Spiel exklusiv für die Wii U auf den Markt zu bringen. Sehr zum Unmut vieler Fans, die mit dieser Entscheidung gar nicht einverstanden waren. Wie Kamiya allerdings in einem Interview verlauten ließ, solle man Nintendo für diesen Schritt lieber dankbar sein, denn ohne den Kyotoer Traditionshersteller wäre *Bayonetta 2* bis heute nur graue Theorie geblieben und hätte nie das Licht der Konsolenwelt erblickt! So aber kann Platinum Games die Story rund um die aufbrausende Hexe gekonnt weitererzählen. Dabei macht es auch durchaus Sinn, den Vorgänger mal gespielt zu haben, da ein Wiedersehen mit alten Charakteren aus dem ersten Teil wie Rodin, Enzo oder Jeanne nicht lange auf sich warten lässt. Letztere bringt den Plot von *Bayonetta 2* derweil ins Rollen: Während des eingangs erwähnten Scharmützels läuft eine zur Bekämpfung der Engelsscharen durchgeführte Dämonenbeschwörung gehörig schief und der sonst kooperative Monsterdrache greift Bayonettas Kollegin Jeanne an, deren Seele kurz darauf in den Schlund der

Sollte euch die Surf-Aktion noch nicht durchgeknallt genug sein, schafft es vielleicht der Ritt auf dem Kampfjet, eure Kinnlade nach unten fallen zu lassen.

BONUSKOSTÜME DER GANZ BESONDEREN ART

Ein seltenes Geschenk: Im Gegensatz zu anderen Publishern, die ihre Kunden auch schon mal mehrfach zur Kasse bitten, legen Platinum Games und Nintendo dem Spieler so manch schönes Goodie in den Korb.

Obwohl *Bayonetta* weltweit hohe Wertungen einfuhr, wurden die endgültigen Verkaufszahlen von knapp 1,3 Millionen Exemplaren dem hohen Notenspiegel in keinster Weise gerecht. Daraus lässt sich schließen, dass einige Spieler den ersten Teil nie angerührt haben und folglich mit den vielen Anspielungen im Nachfolger nicht viel anfangen können. Diesen Malus gleicht Platinum Games durch eine Special Edition von *Bayonetta 2* aus, bei der Teil 1 beiliegt (wohlgemerkt die Disc-Version, nicht als Download). Außerdem wird auch eine normale Edition erscheinen, die nur *Bayonetta 2* enthält. Doch bei dieser netten Geste bleibt es nicht: Wie ihr rechts sehen könnt, hat Bayonetta sich passend in Schale geworfen und bringt drei neue Outfits mit in die Wii-U-Fassung des ersten Teils, die bekannten Nintendo-Figuren nachempfunden sind.

Es wird effektreich: Bei all den vielen Farben ist es für ungeübte Spieler nicht leicht, den Überblick zu behalten. Egal ob einzelne oder mehrere Gegner.

So kennen und lieben wir Bayonetta: Alles, was sie tut, macht sie mit einer so übertriebenen Coolness, dass man sie einfach gern haben muss.

Einige Zwischensequenzen im Spiel sind durch Kamerafahrten inszenierte Standbilder. Nur bei wichtigen Momenten wird ein echtes Video abgespielt.

Hohoho, fröhliche Weihnachten! Rodan gibt sich gerne als harter Hund und kann auch übel austeilen, ansonsten ist er aber ein sehr umgänglicher Geselle.

Hölle hinabgezogen wird. Für viele wäre an dieser Stelle bereits Schluss und man würde sich mit dem Verlust abfinden, doch nicht so bei Bayonetta. Die dominante Brillenträgerin macht sich sogleich auf zum riesigen, schneeverhangenen Berg Fimbulventr, weil es dort einen Durchgang zum Reiche Satans geben soll. Bei der Rettungsaktion alleine bleibt es nicht – recht schnell mischen sich neue Charaktere wie der ziemlich vorlaute Bengel Loki oder ein geheimnisvoller Lumen-Weise ein, die beide ihre eigenen Motive verfolgen.

MEINUNG
Benjamin Kegel

„Ich hätte nicht gedacht, dass die Wii U das kann. Oder sich so was traut …“

Ich hätte unsere Previewfassung von *Bayonetta* ja liebend gerne selbst gezockt. Doch leider sah mich unser Schwestermagazin, die PlayBlu, grimmig von der Seite an und grummelte: „Wir haben doch keine Zeit!“ Drum musste ich mich darauf beschränken, Marco beim Spielen über die Schulter zu gucken. Leider. Denn das irrsinnige Feuerwerk aus Action, Spaß und auf der Wii U so selten zu bestaunender Grafik sowie technischer Brillanz, das unsere Nahkampfhexe hier abgefackelt hat, kann einen Fan stylisher Schnetzel-Plattformer schon zum Sabbern bringen. Für mich ist *Bayonetta 2* klar ein Wii-U-Kaufanreiz in der Liga eines *Mario Kart* oder *Smash Bros*.

Dante trifft Hayabusa

Bevor wir uns über die aber überhaupt einen Kopf machen, widmen wir uns lieber den unglaublich temporeich und effektvoll inszenierten Kämpfen gegen die Heerscharen Gottes. Wirft man einen Blick auf die recht simple Steuerung, würde man niemals vermuten, dass das Kampfsystem von *Bayonetta* so viel auf der Pfanne hat. Zwei Buttons sind zum Vermöbeln von Gegnern vorgesehen, ein dritter Knopf lässt die beiden Ballermänner sprechen. Bereits aus diesen wenigen Grundzutaten könnt ihr ansehnliche, effektive Combos bauen, doch wirklich rasant wird es erst, wenn ihr neue Waffen findet und nach Belieben auf vier unterschiedliche Slots verteilt. Selbst mitten im Kampf könnt ihr dann problemlos zwischen allen vier Schlachtwerkzeugen hin und her schalten. Denkt euch jetzt hier noch allgemeine Kampftechniken, Defensiv-Manöver sowie mächtige Hexenzauber dazu und ihr habt ein Kampfsystem, das mit aktuell vergleichbaren Titeln wie *Lords of Shadow 2* oder *DmC: Devil May Cry* mühelos den Boden aufwischt! Auch das befriedigende Feedback, wenn man auf seinen Gegner einprügelt, trägt zum positiven Gesamteindruck bei, ebenso wie die jederzeit geschmeidig laufende Framerate, die von Einbrüchen noch nie etwas gehört hat, egal wie viel gerade auf dem Bildschirm los ist.

Hin und wieder kommt es zu Quick Time Events, in denen ihr euren Punktezähler nach oben treiben könnt. Meistens am Ende eines Bosskampfes.

Wobei, hin und wieder kommt es doch noch zu kurzen Zeitlupen-Verzögerungen, welche das Geschehen auf ein Schneckentempo herunterbremsen. Diese sind allerdings ein wichtiges Feature von *Bayonetta 2* und nennen sich Hexenzeit. Gelingt es euch, im letzten Augenblick einer gegnerischen Attacke auszuweichen, wird das Geschehen für einige Augenblicke verlangsamt. Nur Bayonetta kann noch im normalen Tempo agieren und ihrem nun wehrlosen Opfer ordentlich eine reinsemmeln. Der Rhythmus aus Draufkloppen und Ausweichen mag vielleicht nichts wirklich Neues mehr sein, doch nur sel-

Ein Duell der besonderen Art: Während wir vorne dem Lumen-Weise eine verpassen, tragen im Hintergrund die dämonischen/engelsgleichen Monster einen Kampf aus.

ten wurde er so gekonnt und perfektioniert in Szene gesetzt. Ganz ohne neue Ideen kommt *Bayonetta 2* aber auch nicht aus. Ist eure Magieleiste gefüllt, erhaltet ihr Zugriff auf die Umbra Climax-Fähigkeit, die all euren Attacken noch mehr Wumms und noch mehr Effekte verleiht. Der Übersicht tut *Bayonetta 2* damit jedoch leider keinen Gefallen, da mitten im Getümmel gerne mal die Kamera einen Schwenk vollführt und ihr euch binnen Millisekunden neu orientieren müsst, um keinen Treffer abzukriegen. Besonders Trophäenjäger werden dies vermeiden wollen, da ihr nach jedem Kampf eine Bewertung erhaltet. Seid ihr zu langsam, fresst Schaden oder beweist keine Combo-Variationen, wird aus dem reinen Platinum schnell eine peinliche Bronze- oder gar Steintrophäe.

Optisches Feuerwerk

Bezüglich des Kampfsystems können wir also schon jetzt ein magisches Spielerlebnis versprechen und das Vorschuss-Resümee bei der Technik des Spiels fällt ebenfalls positiv aus. Die flüssigen Gefechte haben wir ja bereits erwähnt, doch auch Leveldesign und Inszenierung machen uns schon jetzt unglaublich an. Was anderswo als Endgegner herhalten würde, läuft euch in *Bayonetta 2* schon am Anfang des Abenteuers über den Weg. Eine Reise, die ihr online auch kooperativ zu zweit unternehmen dürft, denn dort kann euch ein zweiter Mitspieler begleiten und gegen die Feindeshorden Beistand leisten. Anzuraten wäre es, denn das, was wir bislang von *Bayonetta 2* zu spielen konnten, hat uns selbst auf dem normalen Schwierigkeitsgrad schon ordentlich gefordert.

Marco Cabibbo

Auch wenn die Engelchen effektvoll in einer roten Fontäne zerplatzen, ist das Spiel ab 16 Jahren freigegeben.

MEINUNG
Marco Cabibbo

„Vergesst alles, was ihr über Hexen wisst. Bayonetta in Aktion erleben reicht völlig!“

Es hat nur wenige Augenblicke gedauert, dann war es wieder da. Dieses grandiose *Bayonetta*-Gefühl, das vorher sonst nur Spitzenreiter wie *Ninja Gaiden* oder *Devil May Cry* ausgelöst haben. Präzise, effektreich, anspruchsvoll – genau so muss ein Action-Titel sein. Zudem ist *Bayonetta 2* ein echter Beweis dafür, dass mit dem richtigen Können und Know-how auch auf der vermeintlich schwächeren Wii U toll aussehende Videospiele möglich sind, die nicht in die Knie gehen. Nach rund zwölf Stunden *Bayonetta 2* ist mir klar: Diesen Titel muss sich jeder Wii-U-Besitzer vormerken! Am besten als Special Edition, denn dort ist netterweise auch der erste Teil dabei.

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Platinum Games
Alternative: The Wonderful 101
Termin: Oktober 2014

Screen-Info: Die von uns selbst angefertigten Screens stammen aus der fertigen Review-Version des Spiels und zeigen die ersten vier Kapitel.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Während ihr mit Blei- und Buntstiften sehr detaillierte Gemälde kreieren könnt, steht bei der Anfertigung von Ölgemälden die Vermittlung von Atmosphäre im Mittelpunkt.

Auf der Wii U neu hinzugekommen ist die Möglichkeit, den Verlauf eurer Kunstwerk-Kritzelei im Nachhinein noch einmal zu verfolgen, inklusive Spul-Funktion.

Je nachdem, mit welchem Material ihr arbeitet, stehen euch unterschiedliche Materialkästen zur Verfügung. Diese verfügen allesamt über viele Funktionen.

ART ACADEMY

Zeichensoftware Freizeit-Zeichner, aufgepasst: Mit dem neuesten Ableger der *Art Academy*-Reihe für die Wii U könnt ihr beweisen, wie viel Picasso, Rembrandt, Van Gogh und Co. in euch steckt.

Der Wind streicht über das Gras, Vögel zwitschern in der Luft, das Gras der Wiesen und die Blätter der Bäume leuchten sattgrün im Sonnenschein. Ihr steht vor der Szenerie, Malpinsel, Ölkreide, Bleistift und Co. zur Hand, und verewigt die Landschaft auf der weißen Leinwand vor euch. Hört sich entspannend an? Dank *Art Academy* für Wii U müsst ihr für dieses Erlebnis nicht einmal mehr das Wohnzimmer verlassen!

Kunst nach Wunsch

Schon auf dem DS durften wir das erste Mal unser zeichnerisches Talent unter Beweis stellen und auf dem 3DS wurde das friedfertige Spielerlebnis durch ausgefeiltere Lektionen sowie eine größere Palette an verschiedenen Zeichen-Werkzeugen perfektioniert. Auf der Wii U erschien mit *Art Academy: Sketch Pad* im Herbst 2013 bereits eine Art Demo-Version des kommenden Gamepad-Kritzelspaßes, die aber nur über rudimentäre Features und Inhalte verfügte. Bereits damals war das Zeichnen mit dem Stylus dank des wesentlich größeren Touchscreens des Gamepads im Vergleich zu den Screens von 3DS und 3DS XL ein ganzes Stück angenehmer als in den Vorgängern. Das ist jedoch nur ein Teil dessen, was in *Art Academy* auf der Heimkonsole anders ist als zuvor. So wurde das Repertoire an verfügbaren Zeichen-Tools ein weiteres Mal erweitert, sodass ihr neben Aquarellfarbe, Ölkreide, Buntstiften und Bleistiften erstmals auch mit Kohlestiften arbeiten dürft. Zudem seid ihr bei der Auswahl von Motiven nicht mehr auf vorgegebene Landschaftsbilder beschränkt; stattdessen könnt ihr euch anhand einer 360-Grad-Ansicht verschiedener Gebiete selbst entscheiden, aus welchem Winkel oder welcher Richtung ihr ein

Auch auf der Wii U werdet ihr Schritt für Schritt bis zum fertigen Meisterwerk geleitet. Dazu gehören auch eher simple Aufgaben wie das Malen des Hintergrunds.

Bevor komplexe Gemälde auf dem Programm stehen, gewinnt ihr bei kleineren Zeichnungen an Übung. Aber auch eine gut gezeichnete Feder macht was her!

Objekt zu Papier bringen wollt. Wir rechnen zudem damit, dass es auch möglich sein wird, selbst geschossene Fotos in das Spiel zu übertragen, um sie anschließend als Gemälde umzusetzen.

Zeichnen lernen leicht gemacht

Bevor ihr euch an diese *Art Academy*-Variante des freien Spiels wagt, solltet ihr euch jedoch erst einmal die dafür notwendigen Fähigkeiten aneignen. Wieder einmal steht euch dafür eine große Auswahl verschiedenster Lektionen zur Verfügung, die euch nicht nur mit den unterschiedlichen Materialien vertraut machen, sondern euch auch Schritt für Schritt darin unterweisen, wie ihr mit ihnen umgehen müsst und was bei der Anwendung zu beachten ist. Macht ihr eure ersten Schritte in die Welt der Zeichenkunst mit simplen Abbildungen von Gegenständen oder wenig detailreichen Landschaftsbildern, warten in den Lektionen für Fortgeschrittene komplexe Portraits und Panorama-Gemälde auf euch. Wer sich Zeit nimmt und die Tipps des virtuellen Zeichenlehrers befolgt, kann auf diese Weise jede Menge über das Zeichnen lernen.

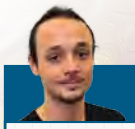
Louvre, Wii-U-Style

Während ihr auf dem Gamepad zeichnet, dient der Fernseh-Bildschirm der Darstellung diverser hilfreicher Features. So könnt ihr dort nicht nur in aller Ruhe euer Motiv betrachten, sondern zum Beispiel auch ein nützliches Hilfsraster einblenden oder Lektionen ein weiteres Mal betrachten. Zu den neuen Features gehört auch die Möglichkeit, den Verlauf eurer Arbeit mittels einer simplen Spul-Funktion noch einmal nachzuerleben, um auf diese Weise gezielt aus Fehlern lernen zu können. Habt ihr eines eurer Werke vollendet, kommt es auf dem Fernsehbildschirm zudem natürlich wesentlich besser zur Geltung als auf dem Touchscreen. Wer will, hängt seine kleinen und großen Kunstwerke wie in den Vorgängern in einer virtuellen Galerie auf und kann sie Freunden und Verwandten auf diese Weise besonders stilvoll präsentieren.

Miiverse-Künstler

Apropos präsentieren: Dank einer umfangreichen Miiverse-Einbindung könnt ihr eure Gamepad-Kunstwerke mit der ganzen Welt teilen! Mittels eines simplen Drucks auf den Touchscreen ladet ihr sie in die *Art Academy*-Community hoch, hört euch an, was andere Konsolen-Künstler dazu zu sagen haben, holt euch Ratschläge oder begutachtet fremde Meisterwerke. Ganz klar ist bei alledem: Ein Videospiel im klassischen Sinne ist *Art Academy* für die Wii U wie auch schon die Vorgänger nicht. Vielmehr ist es ein interaktives Lernprogramm, das euch jede Menge über das Zeichnen beibringt und dank der ausgesprochen entspannenden Aufmachung ideal als Ausklang für anstrengende Tage geeignet ist. Dank der zahlreichen Verbesserungen und Neuerungen sollten sich auch Hobby-Künstler, welche die Vorgänger bereits ausgiebig gespielt haben, den Wii-U-Malkasten auf keinen Fall entgehen lassen.

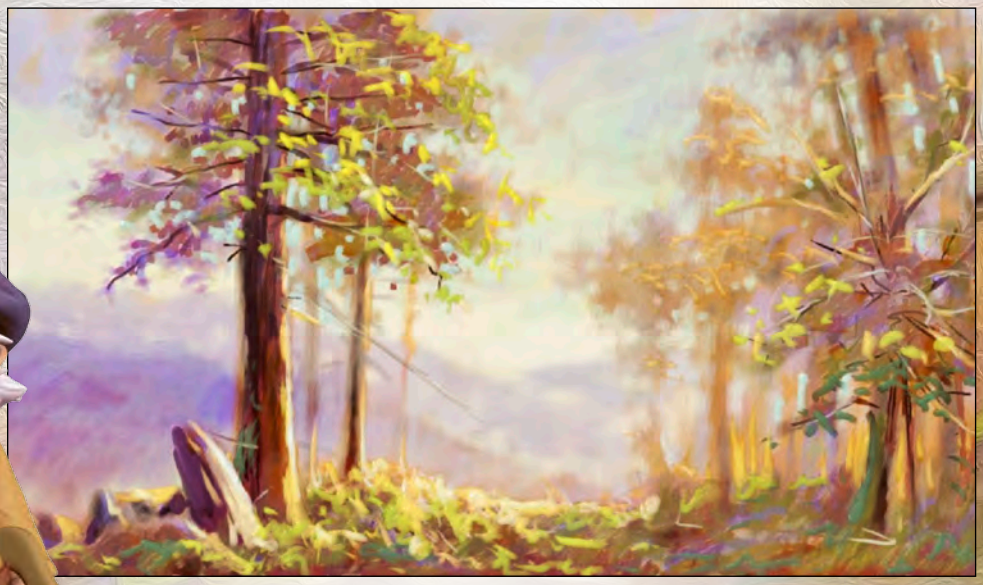
Lukas Schmid



MEINUNG
Lukas Schmid

„Ein sehr vielversprechendes HD-Update des kreativen Zeichenspaßes.“

Ich bin mit *New Art Academy* für den 3DS in die Serie eingestiegen und hatte schon auf dem Handheld viel Spaß mit der kreativen Malerei. Die liebevolle Aufmachung, die entspannte Atmosphäre und die vielfältigen Motive zeichnen die Reihe seit jeher aus, und auch auf der Wii U wird sich in dieser Hinsicht wohl wenig ändern. Das Tolle ist jedoch, dass sogar unbegabte Schmierfinken wie ich dank *Art Academy* wirklich etwas lernen können; die diversen Lektionen voller Tipps und Tricks sind auch beim echten Zeichnen anwendbar. Ich freue mich auf jeden Fall schon darauf, meine Freunde und Verwandten mit meinen Wii-U-Kunstwerken zu „beglücken“.



Bis ihr solche Meisterwerke anfertigen könnt, wird für den Großteil der Spieler wohl erst einige Zeit vergehen.

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Headstrong Games
Alternative: Art Academy: Sketch Pad
Termin: 2014

Screen-Info: Die Screens veröffentlichte Nintendo im Rahmen der E3. Ob auch eure Bilder so gut aussehen werden, hängt von eurem Zeichentalent ab.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

3DS GESPIELT

FANTASY LIFE

Rollenspiel Level-5 schlägt eine etwas andere Richtung im RPG-Genre ein und beschert uns mit *Fantasy Life* ein einzigartiges, unglaublich abwechslungsreiches Abenteuer.

Für viele überraschte und erfreute Gesichter sorgte die Ankündigung des Rollenspiels *Fantasy Life* für den westlichen Markt während der diesjährigen E3. Bei diesem Spiel handelt sich jedoch nicht nur um ein Rollenspiel im herkömmlichen Sinn, sondern es beinhaltet zudem noch viele Elemente, die typisch für Simulationsspiele wie *Animal Crossing* oder *Harvest Moon* sind.

Zwölf Leben

Zu Beginn erstellt ihr euch einen Charakter und weist ihm, wie man es aus Rollenspielen kennt, eine einzigartige Klasse zu, die in diesem Spiel „Leben" genannt wird. Ihr könnt euch zwischen insgesamt 12 Lebensklassen entscheiden, die sich wiederum grob in drei Bereiche aufteilen: Krieger, Handwerker und Sammler. Je nachdem, welchen Weg ihr einschlagt, werdet ihr einem anderen Meister zugeteilt, wo ihr die Grundlagen für euer neues Leben erlernt und erste Quests erfüllen müsst. Keine Sorge, ihr könnt später nach Belieben euer Leben wechseln, andere Fähigkeiten erlernen und somit neue Items und Gebiete erschließen. Tatsächlich empfiehlt es sich, im Lauf des Spiels alle möglichen Klassen zu erlernen, um das ganze Königreich erkunden zu können. Die Bewohner der Welt stellen euch zwischendurch verschiedene Aufgaben, denen ihr nachgeht, um Geld und Materialien zu erwerben. In jedem Ort könnt ihr euch nämlich ein Häuschen kaufen, das ihr nach Belieben einrichten dürft – im Handwerker-Leben lernt ihr sogar, wie man selbst Möbel herstellt! Diese Häuser dienen euch als Stützpunkt und Rückzugsort, wenn ihr auf Reisen geht. Je mehr ihr arbeitet – in welchem Bereich

Wenn man will, dass etwas gut gemacht wird, dann macht man's am besten selbst. In *Fantasy Life* gilt das vor allem für Werkzeuge, Waffen und Möbel.

Nicht nur bei Monstern müsst ihr die Energieanzeige auf null bringen. Auch ein Baum oder Edelstein will lange bearbeitet werden, bevor er den Geist aufgibt.

Bei Bossgegnern empfiehlt es sich, genügend Heiltränke und Mitstreiter mitzubringen. Die fette Beute nach einem Sieg entschädigt dann für den ganzen Aufwand.

Trautes Heim, Glück allein. Mit zwei pelzigen Begleitern wirkt das ganze Haus noch viel gemütlicher. Ob man auch andere Menschen einladen kann?

In der Stadt finden sich nicht nur unzählige Läden, bei denen ihr Ware ein- und verkaufen könnt, sondern auch hilfsbedürftige Bewohner.

auch immer – desto höher steigt euer Level. Ganz rollenspielgemäß dürft ihr bei jedem neuen Level Skillpunkte auf verschiedene Bereiche wie Kraft oder Handwerkskunst verteilen, die euren Protagonisten nach und nach besser machen.

Auf ins Abenteuer!

Natürlich gibt es auch eine Hauptstory, die es zu verfolgen gilt. Im Zentrum der Handlung stehen ein geheimnisvoller magischer Schmetterling namens Flatterling, der euch auf eurer Reise begleitet, sowie die düsteren Meteoriten, die seit Kurzem vom Himmel fallen und freundliche Kreaturen in Monster verwandeln. Für jeden abgehakten Punkt der Hauptstory steigt euer sogenannter Wonne-Wert, durch den euch Flatterling anschließend nützliche Dinge zukommen lässt: Ihr könnt euch beispielsweise aussuchen, ob ihr ein größeres Itemlager haben möchtet, ein Pferd zur schnellen Fortbewegung oder ein Haustier, das euch in Kämpfen unterstützt. Während eures Abenteuers werdet ihr vielen Charakteren begegnen, von denen sich manche eurer Kämpfertruppe anschließen. Meist geschieht dies nur temporär, doch wenn ihr euch mit der Person gut versteht, könnte sie irgendwann anbieten, euch auf Anfrage jederzeit auf der Reise zu begleiten.

Bewegungsfreiheit

Im Gegensatz zu vielen anderen Rollenspielen ist *Fantasy Life* das genaue Gegenteil von linear: Ihr erkundet allein oder mit Gefährten eine vielseitige Spielwelt und macht dabei das, was euch am meisten gefällt: Steht euch der Sinn danach, auf Monsterjagd zu gehen, könnt ihr ein Leben als Jäger oder Paladin starten und Erfahrung im Umgang mit Waffen sammeln. Merkt ihr plötzlich, dass euch die Gegner überlegen sind, schlagt ihr einfach kurzerhand eine Karriere als Alchemist ein, um hilfreiche Tränke zu brauen, oder werdet Schmied, um euch bessere Waffen herstellen zu können. Wenn ihr einfach nur abschalten wollt, dann sammelt Käfer, geht angeln oder fällt Holz im Wald. Die Einwohner sind dankbar für eure Hilfe und ihr verdient obendrein eine Menge Geld, das ihr wieder in neue Gerätschaften investieren könnt. Eine weitere Einkommensquelle sind Bossgegner, die die Gegend um die Hauptstadt herum unsicher machen. Bei ihrem Ableben lassen sie oft eine Schatzkiste fallen, die ihr unversehrt zurück in die Stadt bringen müsst, um an ihren wertvollen Inhalt zu kommen. *Fantasy Life* hat das Potenzial, ein unvergleichliches Abenteuer zu werden, das euch wochenlang an den 3DS fesselt! Der Umfang verspricht gigantisch, wenn nicht nahezu endlos zu werden, so wie man es aus Simulationspielen kennt. Man wird außerdem die Möglichkeit haben, einen umfassenden Multiplayer-Modus zu starten und mit anderen Leuten das Königreich zu erforschen. Doch das konnten wir in unserer Testversion leider noch nicht ausprobieren. Für ein endgültiges Urteil ist es also noch etwas zu früh.

Stefanie Groß

Der Grafikstil ist sowohl niedlich als auch unglaublich stimmig und passt wunderbar zur generellen Atmosphäre der Fantasiewelt, die ihr bereist.

MEINUNG
Stefanie Groß

„Man müsste sich wirklich irgendwo mehr Freizeit kaufen können!“

Das Schöne an diesem Spiel ist, dass man sich selbst aussuchen kann, womit man seine Zeit verbringt. Beim Anspielen habe ich mich einmal als Jäger und einmal als Bergarbeiter versucht – die Spielerlebnisse hätte unterschiedlicher nicht sein können! Da kann man die Hauptstory auch schon mal für ein paar Stunden ruhen lassen und einfach auf Sammeljagd oder Erkundungstour gehen. Der einzige Minuspunkt ist wohl, dass das Spiel wahnsinnig viel Zeit verschlingt. Tatsächlich gibt es so unglaublich viel zu entdecken und auszuprobieren, dass ich nicht weiß, ob ich den Kollegen, der das Spiel für euch dann ausführlich testen wird, beneiden oder bemitleiden soll!

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Level-5
Alternative: andere 3DS-Rollenspiele
Termin: 26. September 2014

Screen-Info: Die Bilder stammen vom Nintendo-Presseserver, doch beim Probespielen konnten wir einige der gezeigten Orte schon besuchen.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

EDLE BOOKAZI

IM PREMIUM-FORMAT

Auf 220 Seiten

Für alle Canon-EOS-Modelle geeignet

Praxis-Tipps & Profi-Techniken

Mit großer DSLR-Fotoschule in 18 umfassenden Lektionen

Kreative Themen-Workshops

Nur **€ 12,99**

WEITERE PREMIUM-BOOKAZINES IM HANDEL:

Auf 212 Seiten

- Schritt für Schritt CSS und HTML lernen
- SEO richtig einsetzen
- Individuell und interaktiv mit Responsive Design

Nur **€ 12,99**

Auf 164 Seiten

- Schritt-für-Schritt-Anleitungen
- Alle Einstellungen in iOS7
- Daten und Medien teilen
- Apps für kreative Ideen

Nur **€ 9,99**

NES

25 JAHRE computec MEDIA

computec MEDIA EDITION

Auf 180 Seiten

Über 150 Seiten mit exklusiven Hintergrund- und Set-Berichten

Marvel vs DC: Der Wettstreit

Alles über die kommenden Superhelden-Blockbuster

Viele zeitgenössische Interviews

Nur € 9,99

Auf 148 Seiten

- Programmieren lernen
- Erste Projekte: Minecraft-Server bauen, Spiele entwickeln
- Schritt-für-Schritt-Anleitungen

Nur € 9,99

Auf 164 Seiten

- Die besten Android-Apps mit Praxis-Beispielen im Überblick
- Noch mehr Produktivität
- Dokumente, Videos, Fotos und Musik im Griff haben

Nur € 9,99

Alle Bookazines bequem online bestellen:
shop.computec.de/edition

Jetzt auch für das iPad in der Computec-Kiosk-App

computec MEDIA KIOSK

Das N-ZONE-Wertungssystem: Informativ, ehrlich und knallhart!
So entstehen die Spiele-Wertungen in der N-ZONE.

UNSER WERTUNGSSYSTEM

Die Wertungskästen:
Darin findet ihr die wichtigsten Infos rund um das getestete Spiel, etwa Release-Termin, Hersteller, Entwickler, Preis und Jugendeignung. Bei jedem Spiel bewerten wir die drei Punkte Grafik, Sound und Steuerung separat und liefern euch die wichtigsten Pro- und Contra-Aspekte zu dem jeweiligen Titel. Dabei beeinflusst jedes Pro und Contra die Endwertung. Außerdem bewerten wir, wie viel Spaß der getestete Titel im Einzelspieler- und im Mehrspielermodus (falls vorhanden) macht. Bei der Wii U und dem 3DS kommt zudem der Wii-U- beziehungsweise der 3DS-Faktor hinzu, der beschreibt, wie sehr und wie gut ein Spiel Gebrauch von den besonderen Features der Konsole oder des Handhelds macht.

Die Meinungskästen:
Grundsätzlich bekommt ihr von uns ehrliche Meinungen. Diese findet ihr in den Meinungskästen am Ende größerer Tests und Vorschauen.

Die Wertungsgrenzen:
Die Wertungsgrenzen erläutern die Prozentwertungen, die wir bei Spieletests vergeben, etwas genauer. Sie reichen von 0 bis 100 Prozent, wobei alle Games mit Wertungen unter 50 % als nicht empfehlenswert eingestuft werden.

> 90 %, Herausragend
Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele werden mit einem 90er gewürdigt. Spiele, die dermaßen gut abschneiden, gehören in jede Sammlung!

> 80 %, Sehr gut
Hervorragender, überdurchschnittlich guter Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres guten Gewissens zum Kauf empfehlen, auch wenn nicht alles an dem Spiel perfekt sein mag.

> 70 %, Gut
Die zweite Liga – gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen, bei denen man als Fan des Genres beziehungsweise der entsprechenden Thematik nicht viel verkehrt machen kann.

> 60 %, Befriedigend
Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage, auch wenn das Spiel durchaus offensichtliche Schwächen aufweist.

> 50 %, Ausreichend
Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit des Spielers, obwohl nicht alles an den Games grottenschlecht sein muss.

< 50 %, Mangelhaft
Mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen. Nicht einmal Fans der Thematik werden mit diesen Spielen ihre Freude haben. Finger weg!

Super Mario 3D World

Termin: 29. November 2013
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
USK-Freigabe: Ab 6 Jahren
Preis: Ca. 40 Euro

GRAFIK 9
Bunte Farben, abwechslungsreiche Welten und niedliches Design: Wer braucht da Fotorealismus?

SOUND 8
Sprache/Text: Englisch/Deutsch
Beschwingte, lockere Musik trifft auf alte Themes vergangener Abenteuer. Gold für euer Ohr!

STEUERUNG 9
WiiU-Gamepad: ☑ **Nunchuk:** ☑
Pro-Controller: ☑ **WiiFB:** ☑
Besonderheiten: Puste- und Touch-Funktion
Absolut millimetergenaues Springen braucht etwas Übung, ansonsten flutscht hier jede Bewegung.

EINZELSPIELER 9
Schwierigkeitsgrad: leicht/mittel/schwer
Speichersystem: Automatisch nach jedem Level
Über die Anfänge hinweg etwas zu leicht, erst später gibt es fordernde Stellen, an denen man sich öfters versuchen muss.

MEHRSPIELER 10
Zwar dürft ihr nur offline gemeinsam loslegen, aber das ist auch der einzige Minuspunkt. *3D World* macht zusammen und gegeneinander megaviel Spaß!

PRO / CONTRA
- ✚ Schönes und fantasievolles Design
- ✚ Extrem viel Abwechslung
- ✚ Sehr gut ausbalanciert
- ✚ Toller Mehrspielermodus
- ✚ Sehr viele geschickt versteckte Extras
- ➖ Erst spätere Welten kniffliger

Wii-U-FAKTOR 7
Hin und wieder, meist in den Bonuslevels, kommen die Funktionen des Touchpads ins Spiel.

WERTUNG/FAZIT

92

„Erneut beweist Mario seine unangefochtene Genialität. Ein Kaufgrund für die Wii U!“

ICONS

N-ZONE-HIT
Spiele, die eine Wertung von 85 Prozent oder mehr erhalten, bekommen die Hit-Auszeichnung.

ONLINE
Dieses Icon weist euch auf weitere Inhalte wie Screenshots, Videos oder Interviews auf unserer Webseite www.n-zone.de hin.

GESPIELT
Wenn wir bei einer Vorschau einen Titel auch wirklich spielen konnten, kennzeichnen wir das durch das „Gespielt“-Icon.

USK-EINSTUFUNGEN

1 USK ab 0 freigegeben
2 USK ab 6 freigegeben
3 USK ab 12 freigegeben
4 USK ab 16 freigegeben
5 USK ab 18

1 Ab 0 Jahren
2 Ab 6 Jahren
3 Ab 12 Jahren
4 Ab 16 Jahren
5 Ab 18 Jahren

Das N-ZONE-Team. Auf dieser Seite plaudern die Redakteure und Mitarbeiter der N-ZONE über alles, was sie im Moment beschäftigt.

VIKTOR EIPPERT (28, Leitender Redakteur)

Spielt gerade: Hyrule Warriors (Wii U), Bayonetta 2 (Wii U), Der Puppenspieler (PS3)
Hört gerade: Zelda-Soundtracks
Sieht gerade: Mal wieder ein paar Film-Klassiker an. Bisher: Das fünfte Element und Independence Day
Und sonst: Könnte dieses wechselhafte Wetter endlich mal aufhören! Erst ist es bullenheiß, dann irre schwül und dann blitzt und donnert es. Und das alles auch noch innerhalb von wenigen Stunden. Wie soll man sich da auf etwas einstellen? Dann doch lieber Frühling oder Herbst.

BENJAMIN KEGEL (32, Redakteur)

Spielt gerade: Bayonetta 2 (Wii U), XCOM: Enemy Within – Long War (PC)
Hört gerade: Den Soundtrack zu Drachenzähmen leicht gemacht 2. Stark!
Sieht gerade: Den zum genannten Soundtrack passenden Film. Noch stärker!
Und sonst: Das schicke Gebäude auf dem Foto rechts ist das BFI IMAX in London – wahrscheinlich das beste Kino in ganz Großbritannien. Ratet mal, wer da bereits jetzt zusammen mit seinem Kumpel aus England Karten für Der Hobbit 3: Die Schlacht der fünf Heere vorbestellt hat …

UWE HÖNIG (40, Redakteur)

Spielt gerade: Mario Kart 8 (Wii U), Super Mario 3D World (Wii U)
Hört gerade: Hugo Boston – Air Boss Vol. 05 (soundcloud.com)
Sieht gerade: Fack ju Göhte (Blu-ray)
Und sonst: Bislang musste Uwe auf die Redaktionsgeräte zurückgreifen, wenn er mit der Wii U zocken wollte, doch ein kürzliches Angebot eines großen Elektronikmarkts war die perfekte Gelegenheit, um sich endlich eine eigene Konsole plus Mario Kart 8, New Super Mario Bros. U und Super Mario 3D World zuzulegen!

MARCO CABIBBO (30, Redakteur)

Spielt gerade: Hyrule Warriors (Wii U), Mushihime-sama Futari (Xbox 360)
Hört gerade: Zu viele Bohrmaschinen im Hausflur.
Sieht gerade: Auf dem Bild etwas angeschwipst aus. Ist aber auch schon drei Jahre her. Der gute Haxenhaus-Event von Capcom <3
Und sonst: Bereitet gerade eine neue Reiseroute für Japan vor. Da diesmal zwei Kumpels frisch dabei sind, müssen Klassiker wie Kiyomizu-dera und Fushimi Inari zwingend dabei sein.

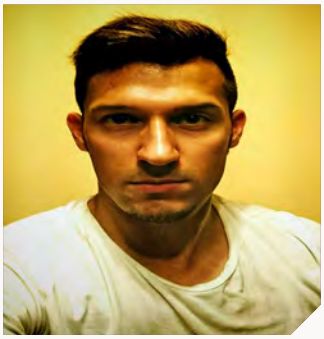
LUKAS SCHMID (25, Volontär)

Spielt gerade: Lego City Undercover (Wii U)
Hört gerade: Das beruhigende Geräusch von Umzugskartons, wenn sie ungebremst das Stiegenhaus hinabpurzeln.
Sieht gerade: Das Labyrinth der Wörter
Und sonst: Die Gamescom war toll! – behaupte ich jetzt einfach einmal, denn beim Schreiben dieser Zeilen hat sie noch nicht einmal begonnen. Ich hoffe auf ein oder zwei coole Wii-U-Neuankündigungen von Nintendo oder den Drittherstellern. Man wird ja schließlich noch seinen Wunschträumen nachhängen dürfen …

LARS KROMAT (41, Layout)

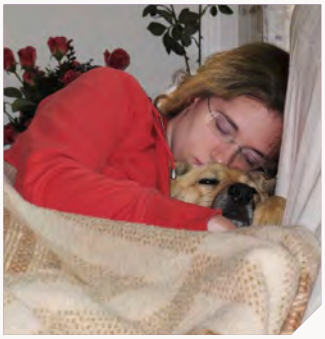
Spielt gerade: Tourist
Hört gerade: die englische Tonspur
Sieht gerade: viele Engländer
Und sonst: „Zu ihrer Rechten sehen Sie nun Durdle Door (zurückgehend auf altenglisch thirl ‚Bohrloch', ‚Durchbohrung'), eine natürliche Felsbrücke aus Kalkstein an der als Tourismusregion bekannten Jurassic Coast, einem von der UNESCO als Weltnaturerbe ausgezeichneten Abschnitt der südenglischen Kreideküste." Vielen Dank an Wikipedia, das diesen Eintrag überhaupt erst ermöglicht hat. :)

SEBASTIAN ZELADA (27, Freier Mitarbeiter)



Spielt gerade: Bayonetta 2 (Wii U)
Hört gerade: The Felice Brothers
Sieht gerade: Planet der Affen
Und sonst: Wow! Mit Bayonetta 2 landet ein echter Kracher auf der Wii U und dann auch noch exklusiv! Ihr könnt euch schon mal auf den Test freuen. Ansonsten versuche ich mir die sonnigen Tage mit Fußball im Verein zu versüßen und verbringe möglichst viel Zeit draußen und im Biergarten. Und wenn es kühler wird, wartet ja auch schon unter anderem Hyrule Warriors!

STEFANIE GROSS (23, freie Mitarbeiterin)



Spielt gerade: Inazuma Eleven GO (3DS), Mario Kart 8 (Wii U), Cube World (PC)
Hört gerade: Den Soundtrack der Civilization-Spiele. So toll!
Sieht gerade: Game of Thrones (wehe, jemand kommt mit Spoilern daher!)
Und sonst: Der Urlaub bei der Familie hat gut getan und neue Kraft gegeben, um die im Nacken sitzende Bachelor-Arbeit endlich richtig in Angriff nehmen zu können. Spätestens bis zum Release von Pokémon OR/AS Ende November muss ja alles über die Bühne gebracht sein! ;)

MEINUNGSMACHE
Die Geschmackspolizei

Lukas Schmid

Viktor Eippert

Marco Cabibbo

Benjamin Kegel

	Lukas Schmid	Viktor Eippert	Marco Cabibbo	Benjamin Kegel
TOP-TITEL	Pop' TwinBee	Pop'n TwinBee	Pop'n TwinBee	Pop'n TwinBee
FLOP-TITEL	Wooden Sen'Sey	Drachenzähmen 2	Lego Ninjago: Nindroids	Drachenzähmen 2
Drachenzähmen 2 (Wii U/3DS) ∅ Wertung: 5,0 // Test S. 48	Nein. Nein, nein, nein und nochmals nein. Mit diesen Worten ist dazu, was ich von lieblosen Lizenzspielen wie diesem halte, alles gesagt. Zu schade, denn der Film dazu ist ein richtig gelungenes Animationsabenteuer. **4**	Ich habe den ersten Film absolut geliebt und ich freue mich auch schon auf den zweiten Kinogang. Entsprechend hatte ich mir eine schön gemachte Spielumsetzung erhofft. Tja, umsonst gehofft … **5**	Den ersten Teil habe ich irgendwann passenderweise mal im Flugzeug gesehen. War ganz nett, etwas vorhersehbar. Das Spiel zum nun erschienenen zweiten Teil passt in dieses Schema wohl recht gut rein. **6**	Ach, geh halt nach Hause, oder?! Dass zum Überraschungserfolg des ersten Films ein Schnellschuss-Lizenzgame hermusste, war klar. Aber für Teil zwei hätte man die Zeit gehabt, ein tolles Spiel zu basteln. Grrrr … **5**
Lego Ninjago: Nindroids (3DS) ∅ Wertung: 5,25 // Test S. 46	Während viele Kollegen der Lego-Spiele schon überdrüssig sind, finde ich sie nach wie vor sehr unterhaltsam und charmant. Schade jedoch, dass *Lego Ninjago* qualitativ mit anderen Ablegern nicht mithalten kann. **5**	Ich habe es ja schon mal geschrieben: So langsam werde ich der vielen Legospiele etwas überdrüssig. Und dieses Klötzchen-Abenteuer für 3DS zählt sowieso zu den eher weniger gelungenen Teilen. **6**	Gestern habe ich dem Kollegen Zelada noch beim Testen zugesehen. Und mich wieder einmal gefragt, warum man so etwas Tolles wie Lego-Steinchen unbedingt in die virtuelle Form pressen muss. **5**	Ich mag Lego in natura – vor allem Lego Technik hat mich durch die Kindheit begleitet und damals etliche Plastikwannen in meinem Zimmer gefüllt. Mit der 3DS-Version kann ich dagegen nur wenig anfangen. **5**
Wooden Sen'Sey (Wii U eShop) ∅ Wertung: 5,5 // Test S. 62	Ich hatte mir von diesem Indie-Titel eigentlich Großes erwartet. Wie schon im Falle von *Scram Kitty & His Buddy On Rails* ist das Endergebnis allerdings ziemlich ernüchternd. Schade um die gute Spielidee! **5**	Ich mag ja diesen charmanten Holzpuppen-Stil, mit dem *Wooden Sen'Sey* aufgemacht ist. Was ich aber ganz und gar nicht mag, ist eine unpräzise Steuerung. Und genau darunter leidet dieser Indie-Titel. **6**	Ein Sensei sollte normalerweise hart wie Stahl sein, um seine Schüler zu züchtigen. Wenn er aus Holz ist, kann da schon mal was nicht stimmen. Eine Vorahnung, die bei *Wooden Sen'Sey* leider zutrifft. **5**	Ganz okay, würde ich sagen. Tut aber nicht genug, um sich von der endlosen Menge an Wii-U-Alternativen in seinem Genre abzuheben. Die Präsentation ist echt schick, aber das Gameplay ist sehr 08/15. **6**
Kirby: Nightmare in Dreamland (Wii U VC) ∅ Wertung: 7,25 // Test S. 64	Wie auch Viktor mag ich an Kirby neben seiner schieren Knuffigkeit auch das Jump & Run selbst. Klar, Mario ist der noch bessere Hüpf-Star. Aber wer kann sich schon ernsthaft mit dem Kult-Klempner messen? **8**	Im Gegensatz zu Ben und Marco mag ich Kirby nicht nur für seine knuffige Art, sondern eben auch für seine spaßigen Hüpfspiele. An Mario mag der Knödel zwar nicht rankommen, aber das können ja eh die wenigsten. **8**	Kirby ist ein echter Sympathieträger, dem ich so einiges durchgehen lassen würde, sobald er mich einmal angrinst. So supergenial wie manch andere Spieler finde ich seine Jump & Runs aber nicht. **6**	Ich sehe das ähnlich wie Marco: ich glaube, ich mag Kirby als Charakter mehr denn als Hüpfspiel-Star. Wenn ich gekonnt durch die Gegend springen möchte, kauf ich mir einen Pogo-Stick. Oder ein *Mario*. **7**
Mega Man 6 (Wii U VC) ∅ Wertung: 7,5 // Test S. 61	Den Haupt-Teilen von *Mega Man* gelingt das Kunststück, dass keines der Spiele wirklich schlecht ist. Teil 6 ist meiner Meinung nach einer der schwächeren Ableger – und trotzdem nach wie vor ziemlich gut. **7**	Bei *Mega Man* habe ich mich auf die ersten drei Teile sowie die *X*-Ableger beschränkt. Irgendwann waren mir die Unterschiede einfach zu gering. Gut waren die anderen Teile aber trotzdem – so auch der sechste. **7**	Ab dem vierten Teil ließ die Qualität von *Mega Man* langsam etwas nach. Der sechste Teil raffte sich aber noch mal auf und ist zwar kein spektakulärer, dafür aber zufriedenstellender Plattformer. **8**	Teil 3 ist für mich eigentlich einer der letzten Toptitel in der *Mega Man*-Bibliothek – wenigstens bis die *X*-Reihe loslegt. Schlecht ist aber kaum eines der Spiele, es mangelt hier nur spürbar an frischen (guten) Ideen. **8**
Pop'n TwinBee (Wii U VC) ∅ Wertung: 9,0 // Test S. 60	Diesseits von *Parodius* gehört *Pop'n TwinBee* zu den abgefahrensten und unterhaltsamsten Retro-Shootern überhaupt. Dieser Umstand hat sich auch in der Version für die Wii U Virtual Console nicht geändert. **9**	Ein Shoot 'em Up in knallbunter Optik und mit abgefahrenem Design? Aber gerne doch! Ich mag es, wenn Spiele aus ihrem Genre ausbrechen, sofern sie beim Gameplay alles richtig machen. So wie *Pop'n TwinBee*. **9**	*Pop'n TwinBee* war seinerzeit einer der ersten Titel seines Genres, der die düstere Thematik ablegte und einfach mal Farbe ins Spiel brachte. Und genau dafür liebe ich es. Auch auf der Wii U. **9**	Hach ja, da kommen Erinnerungen an meine Schulzeit hoch. Damals hab ich die SNES-Version von *Pop'n TwinBee* zusammen mit meinem Bruder gezockt. Er mochte das Spiel nicht so. Ich finde es bis heute toll. **9**

N-ZONE jetzt regelmäßig per Post **im Abo ohne Verpflichtung**

25 JAHRE computec LEIDENSCHAFT FÜR GAMES

- **Jederzeit kündbar**
- **Günstiger als am Kiosk**
- **Lieferung frei Haus**
- **Pünktlich und aktuell**
- **Jetzt 15% sparen**

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

shop.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiteren COMPUTEC-Magazinen.

http://shop.n-zone.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Deutschland, Österreich, Schweiz & weitere Länder: Computec Kundenservice, 20080 Hamburg, E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 0911-99399098*, Fax: 01805-8618002* (* 14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 42 Cent/Min. aus dem dt. Mobilfunknetz)

JA, ich möchte das **N-ZONE-jederzeit-kündbar-Abo!**

(€ 40,00/12 Ausg.; Österreich: € 47,50/12 Ausg.; Ausland: € 52,00/12 Ausg.; Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten)

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird: *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail (für weitere Informationen)

- Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der N-ZONE.
- Das Abo gilt für zwölf Ausgaben, wird automatisch verlängert und kann jederzeit schriftlich gekündigt werden.
- Zu viel gezahltes Geld für noch nicht gelieferte Hefte erhalten Sie zurück.
- Das Abo beginnt mit der nächsterreichbaren Ausgabe, eine genaue Information dazu erhalten Sie in der E-Mail-Bestätigung.
- Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.
- Widerrufsrecht: Sie können die Bestellung binnen 14 Tagen ohne Angabe von Gründen formlos widerrufen. Die Frist beginnt an dem Tag, an dem Sie die erste bestellte Ausgabe erhalten, nicht jedoch vor Erhalt einer Widerrufsbelehrung gemäß den Anforderungen von Art. 246a § 1 Abs. 2 Nr. 1 EGBGB. Zur Wahrung der Frist genügt bereits das rechtzeitige Absenden ihres eindeutig erklärten Entschlusses, die Bestellung zu widerrufen. Sie können hierzu das Widerrufs-Muster aus Anlage 2 zu Art. 246a EGBGB nutzen. Der Widerruf ist zu richten an: Computec Aboservice, Postfach 20080, Hamburg Telefon: +49 (0)911-99399098, Telefax: 01805-8618002, E-Mail: computec@dpv.de

❑ Ich bin damit einverstanden, dass mich Computec Media GmbH per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informiert.

862324

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❑ Bequem per Bankeinzug

Kreditinstitut: _____

BIC IBAN

Kontoinhaber: _____

SEPA-Lastschriftmandat: Ich ermächtige die DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, Gläubiger-Identifikationsnummer DE77ZZZ00000004985, wiederkehrende Zahlungen von meinem Konto mittels Lastschrift einzuziehen. Zugleich weise ich mein Kreditinstitut an, die von der DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH auf mein Konto gezogenen Lastschriften einzulösen. Die Mandatsreferenz wird mir separat mitgeteilt. Hinweis: Ich kann innerhalb von acht Wochen, beginnend mit dem Belastungsdatum, die Erstattung des belasteten Betrages verlangen. Es gelten dabei die mit meinem Kreditinstitut vereinbarten Bedingungen.

❑ Gegen Rechnung

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Wann erscheint was? Dank der N-ZONE-Terminliste habt ihr den perfekten Überblick über alle Neuerscheinungen für die Wii U und den Nintendo 3DS.

Wii U

	TITEL	HERSTELLER	TERMIN
	2014/2015		
Vorschau S. 20	Hyrule Warriors	Nintendo	19. September 2014
	Falling Skies: The Game	Little Orbit	23. September 2014
	Costume Quest 2	Midnight City	Oktober 2014
	Pac-Man und die Geisterabenteuer 2	Bandai Namco	Oktober 2014
	Pac-Man und die Geisterabenteuer (Retail)	Bandai Namco	10. Oktober 2014
	Skylanders: Trap Team	Activision	10. Oktober 2014
Vorschau S. 16	Sonic Boom: Rise of Lyric	Sega	November 2014
Vorschau S. 30	Bayonetta 1 + 2	Nintendo	Oktober 2014
	Just Dance 2015	Ubisoft	23. Oktober 2014
	Disney Infinity: Marvel Sup. Her. (2.0 Ed.)	Disney Interactive	Herbst 2014
	UPDATE Lego Batman 3: Jenseits von Gotham	Warner Interactive	Herbst 2014
Vorschau S. 18	Super Smash Bros. Wii U	Nintendo	Ende 2014
Vorschau S. 16	Watch Dogs	Ubisoft	Ende 2014
	Scribblenauts Unmasked	Warner Interactive	2014
Vorschau S. 16	UPDATE Captain Toad: Treasure Tracker	Nintendo	Januar 2015
	Mario Maker	Nintendo	Anfang 2015
	Project Giant Robot	Nintendo	Anfang 2015
Vorschau S. 17	Splatoon	Nintendo	Anfang 2015
	Yoshi's Woolly World	Nintendo	Anfang 2015
	Kirby and the Rainbow Curse	Nintendo	2015
Vorschau S. 17	Mario Party 10	Nintendo	2015
	Mario vs. Donkey Kong Wii U	Nintendo	2015
	UPDATE Project Cars	Bandai Namco	2015
	Project Guard	Nintendo	2015
	Star Fox Wii U	Nintendo	2015
	The Legend of Zelda Wii U	Nintendo	2015
Vorschau S. 17	Xenoblade Chronicles X	Nintendo	2015
	Weitere Ankündigungen		
	Devil's Third	Nintendo	Nicht bekannt
	UPDATE Fatal Frame: Nuregarasu no Miko	Nintendo	Nicht bekannt
	NEU NES Remix 1 + 2	Nintendo	Nicht bekannt
	Shin Megami Tensei X Fire Emblem	Nintendo	Nicht bekannt
	Wii U eShop		
	NEU Dreamfall Chapters: The Longest Journey	Red Thread Studios	November 2014
	90's Arcade Racer	Nicalis	Sommer 2014
	Ballpoint Universe: Infinite	Arachnid Games	Sommer 2014
	Infinity Runner	Wales Interactive	Sommer 2014
	Nihilumbra	Beautifun Games	Sommer 2014
	Shantae and the Pirate's Curse	WayForward	Sommer 2014
	Tengami	Nyamyam	Sommer 2014
	Art of Balance	Shin'en	2. Quartal 2014
	6180 to the Moon	Turtle Cream	3. Quartal 2014
	Cubemen 2	Nnooo	3. Quartal 2014
	Pier Solar and the Great Architects	WaterMelon	3. Quartal 2014
	Starwhal: Just the Tip	Breakfall	3. Quartal 2014
	Stealth Inc. 2	Curve Digital	3. Quartal 2014
	Affordable Space Adventures	KnapNok Games	Herbst 2014
	Chariot	Prima Originals	Herbst 2014
	Citizens of Earth	Atlus	Herbst 2014
	Steam World Dig	Image & Form	Herbst 2014
	Chromophore: The Two Brothers D.C.	Ackkstudios	4. Quartal 2014
	Lone Survivor	Curve Digital	4. Quartal 2014
	Swords & Soldiers 2	Ronimo Games	4. Quartal 2014
	Twisted Fusion	Leuvision	4. Quartal 2014
	Alphadia Genesis	Natsume Inc.	Ende 2014
	Hyper Light Driver	Heart Machine	Ende 2014

Wii U (Fortsetzung)

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Aban Hawkins and the 1000 Spikes	Nicalis	2014
Art Academy Wii U	Nintendo	2014 Vorschau S. 34
A.N.N.E.	Gamesbymo	2014
Aztez	Team Colorblind	2014
Assault Android Cactus	Witch Beam	2014
A World of Keflings	NinjaBee	2014
Chimpuzzle	CW Games	2014
Chomp Chomp Chomp Party	Nicht bekannt	2014
Dex	Treadlocks	2014
Dungeons & Dragons: Chronicles of Mystara	Capcom	2014
FAST Racing Neo	Shin'en	2014
Flavoured Cats	CW Games	2014
Forced	BetaDwarf	2014
forma.8	MixedBag	2014
Ittle Dew	Ludosity	2014
Knytt Underground	Ripstone	2014
Lobodestroyo	Lefthandes Studios	2014
March of War	ISOTX	2014
Mutant Mudds Deluxe	Renegade Kid	2014
Oddworld: New 'n' Tasty	Oddworld Inhabitants	2014
Ping 1.5+	Nami Tentou Mushi	2014
Q.U.B.E.: Director's Cut	Toxic Games	2014
Shantae: Half-Genie Hero	WayForward	2014
Shovel Knight	Yacht Club Games	2014
Stick It to the Man	Zoink!	2014
Teslagrad	Rain Games	2014
The Fall	Over The Moon	2014
The Girl and the Robot	Nicht bekannt	2014
The Unlikely Legend of Rusty Pup	Nicht bekannt	2014
Road Redemption	Darkseas Games	2014
Wonder Flick	Level-5	2014
Mighty No. 9	Comcept	2015
Cult County	Renegade Kid	Nicht bekannt
Cryamore	NostalgiCO	Nicht bekannt
Aqua Moto Racing Utopia	Zordix	Nicht bekannt
FAST Racing Neo	Shin'en	Nicht bekannt
Festival of Magic	SnowCastle Games	Nicht bekannt
Forgotten Memories	Psychoz Interactive	Nicht bekannt
Heart Forth, Alicia	Alonso Martin	Nicht bekannt
Hover: Revolt of Gamers	Midgar Studio	Nicht bekannt
Insanity Blade – The Arcade Experience	Casual Bit Games	Nicht bekannt
NEU The Swapper	Curve Games	Nicht bekannt
NEU Trine: Enchanted Edition	Frozenbyte	Nicht bekannt
Wii U Virtual Console		
NEU Mach Rider	Nintendo	07. August 2014
UPDATE Mega Man Battle Chip Challenge	Capcom	07. August 2014
Breath of Fire	Capcom	2014
Demon's Crest	Capcom	2014
Gargoyle's Quest 2: The Demon Darkness	Capcom	2014
Mega Man VII	Capcom	2014
Mega Man X3	Capcom	2014
Mega Man Zero	Capcom	2014
Mighty Final Fight	Capcom	2014
Street Fighter 2010	Capcom	2014
Castlevania: Aria of Sorrow	Konami	Nicht bekannt
Castlevania: Dracula X	Konami	Nicht bekannt
F-Zero: GP Legend	Nintendo	Nicht bekannt
NEU Golden Sun: Die verlorene Epoche	Nintendo	Nicht bekannt
Mega Man Battle Network 2	Capcom	Nicht bekannt
Mega Man Battle Network 3 Blue	Capcom	Nicht bekannt
Mega Man Battle Network 3 White	Capcom	Nicht bekannt
Mega Man Zero 2	Capcom	Nicht bekannt
Namco Museum	Bandai Namco	Nicht bekannt
Nobunaga's Ambition	Tecmo Koei	Nicht bekannt
NEU Onimusha Tactics	Capcom	Nicht bekannt
Super Mario Ball	Nintendo	Nicht bekannt

3DS

	TITEL	HERSTELLER	TERMIN
	August		
	Scooby Doo! & Looney Toons C. U.: A.	Warner Interactive	August 2014
	2014/2015		
	FIFA 2015	Electronic Arts	September 2014
	Disney Violetta: Rhythm & Music	Little Orbit	19. September 2014
Vorschau S. 16	Theatrhythm Final Fantasy: Curtain Call	Koch Media	19. September 2014
	Winx Club: Alfea	Little Orbit	23. September 2014
Vorschau S. 36	Fantasy Life	Level 5	26. September 2014
	Cooking Mama 5: Bon Appetit	Majesco	Oktober 2014
	Pac-Man und die Geisterabenteuer 2	Bandai Namco	Oktober 2014
	Tenkai Knights: Brave Battle	Bandai Namco	Oktober 2014
Vorschau S. 18	Super Smash Bros. 3DS	Nintendo	03. Oktober 2014
	Skylanders: Trap Team	Activision	10. Oktober 2014
	Pac-Man und die Geisterabenteuer (Retail)	Bandai Namco	10. Oktober 2014
	NEU Disney Magical World	Nintendo	24. Oktober 2014
	Big Hero 6	Gamemill	28. Oktober 2014
	Cartoon Network: Backlot Party	Little Orbit	28. Oktober 2014
	Disney Planes: Fire & Rescue	Little Orbit	04. November 2014
	Adventure Time: The Secret of the N. K.	Little Orbit	18. November 2014
Vorschau S. 18	Pokémon Omega Rubin	Nintendo	21. November 2014
Vorschau S. 18	Pokémon Alpha Saphir	Nintendo	21. November 2014
	FIFA 15	Electronic Arts	November 2014
Vorschau S. 16	Sonic Boom: Shattered Crystal	Sega	November 2014
	Teenage Mutant Ninja Turtles	Activision	Sommer 2014
	Harvest Moon 3D: The Lost Valley	Natsume	Herbst 2014
	UPDATE Lego Batman 3: Jenseits von Gotham	Warner Interactive	Herbst 2014
	Persona Q: Shadow of the Labyrinth	Atlus	Herbst 2014
	Saban's Power Rangers Super Megaforce	Bandai Namco	Herbst 2014
	NEU Tetris Ultimate	Ubisoft	Herbst 2014
	WRC 2014	Bigben Interactive	4. Quartal 2014
	Dr. Kawashimas diabolisches Gehirn-Jogging	Nintendo	2014
	Legends of Oz: Dorothy's Return	GameMill Entertainment	2014
	Scribblenauts Unmasked	Warner Interactive	2014
	NEU The Legend of Korra: A New Era Begins	Activision	2014
	Monster Hunter 4 Ultimate	Nintendo	Anfang 2015
	Code Name: S.T.E.A.M.	Nintendo	2015
	Fossil Fighters: Frontier	Red Entertainment	2015
	Hatsune Miku: Project Mirai Remix	Sega	2015
	Weitere Ankündigungen		
	Bravely Second	Nintendo	Nicht bekannt
	Comic Studio	Collavier	Nicht bekannt
	Disney Infinity 2	Disney Interactive	Nicht bekannt
	NEU Entrial Odyssey II: Heroes of Lagaard	Atlus	Nicht bekannt
	Final Fantasy Explorers	Square Enix	Nicht bekannt
	Great Ace Attorney	Capcom	Nicht bekannt
	Harvest Moon: Connect to the New Land	Marvelous AQL	Nicht bekannt
	NEU One Piece: Super Grand Battle X	Bandai Namco	Nicht bekannt

3DS (Fortsetzung)

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Senran Kagura 2: Deep Crimson	Marvelous AQL	Nicht bekannt
Story of Seasons	XSEED	Nicht bekannt
Tales of the World: Reve Unitia	Bandai Namco	Nicht bekannt
3DS eShop		
NEU Raby Laby 3	Agetec	07. August 2014
Thorium Wars: Attack of the Skyfighter	Big John Games/3PM Games	August 2014
UPDATE Shin Megami Tensei IV	Atlus	September 2014
KORG DSN-12	Detune	September 2014
Shantae and the Pirate's Curse	WayForward	Sommer 2014
Tappingo 2	Goodbye Galaxy Games	Sommer 2014
Whoa Dave!	Gaijin Games	Sommer 2014
Azure Striker Gunvolt	Into Creates	3. Quartal 2014
Citizens of Earth	Atlus	Herbst 2014
Gunman Clive 2	Hörberg Productions	Herbst 2014
Blast 'em Bunnies	Nnooo	4. Quartal 2014
Moon Chronicles	Renegade Kid	4. Quartal 2014
Treasurenauts	Renegade Kid	4. Quartal 2014
Phoenix Wright: Ace Attorney Trilogy	Capcom	Ende 2014
Aban Hawkins and the 1000 Spikes	Nicalis	2014
Dragon Fantasy	The Muteki Corporation	2014
Grinsia	Nicalis	2014
Mutant Mudds 2	Renegade Kid	2014
Shovel Knight	Yacht Club Games	2014
Strike Force Foxx	Big John Games	2014
Swords & Soldiers 3D	Circle Ent.	2014
The Unlikely Legend of Rusty Pup	Nicht bekannt	2014
Mighty No. 9	Comcept	2015
Johnny Dynamite	Enjoy Gaming	Nicht bekannt
Picross e5	Jupiter	Nicht bekannt
NEU Xeodrifter	Renegade Kid	Nicht bekannt
3DS Virtual Console		
UPDATE Mega Man II	Capcom	07. August 2014
UPDATE Xtreme Sports	WayForward	07. August 2014
UPDATE Mega Man III	Capcom	August 2014
UPDATE Mega Man IV	Capcom	August 2014
UPDATE Mega Man V	Capcom	August 2014
UPDATE Mega Man Xtreme	Capcom	August 2014
UPDATE Mega Man Xtreme 2	Capcom	August 2014
Harvest Moon 2	Natsume	2014
UPDATE Lufia: The Legend Returns	Natsume	2014
Game & Watch Gallery 3	Nintendo	Nicht bekannt
Gargoyle's Quest II: The Demon Darkness	Capcom	Nicht bekannt
Harvest Moon 3	Natsume	Nicht bekannt
Mighty Final Fight	Capcom	Nicht bekannt
Street Fighter 2010	Capcom	Nicht bekannt

TRINE: ENCHANTED EDITION (Wii U)

Hersteller: Frozenbyte **Genre:** Geschicklichkeit **Termin:** Nicht bekannt

HARVEST MOON 3D: THE LOST VALLEY (3DS)

Hersteller: Natsume **Genre:** Simulation **Termin:** Herbst 2014

LEGO NINJAGO: NINDROIDS

Action Kampfkunst im Klötzchenland: Haben die Ninjago-Helden die passenden Bausteine für fantastischen Spielspaß oder leiden diese Ninjas an Arthritis?

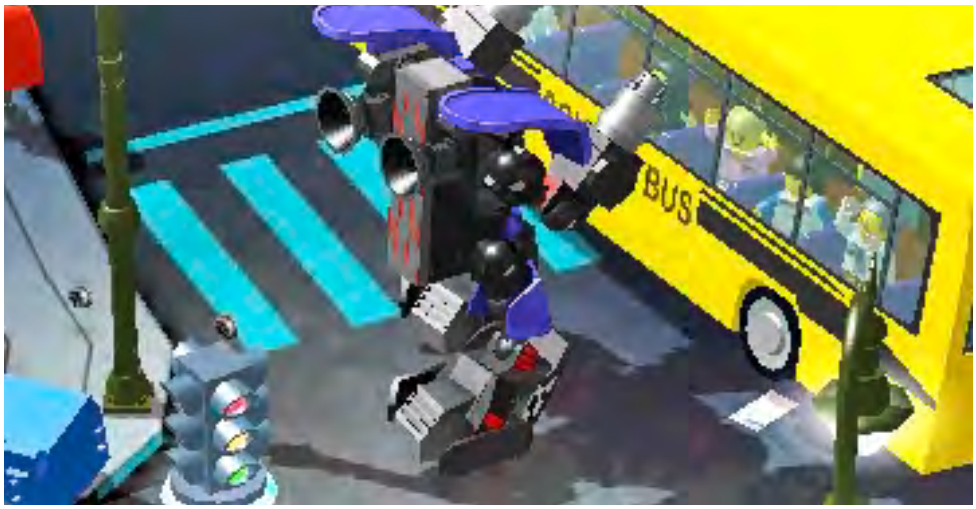
Ninjas operieren ja eigentlich eher im Verborgenen. Lego-Ninjas kümmert das nicht. Die Ninjago-Truppe findet nach zahlreichen Lego-Spielsets, einem Film, einer TV-Serie und einem DS-Titel nun ihren Weg auf den 3DS und haut ordentlich auf den Putz! New Ninjago City wird vom bösen „Überlord“ bedroht, der eine Armee von Nindroid-Roboterninjas auf die unbescholtene Metropole hetzt. Der übermächtig scheinende Gegner ist ein klarer Fall für die Lego-Ninjas, die mit vereinten Kräften in den Kampf ziehen. Dabei verfügt jeder über individuelle Waffen und dank der sogenannten Techno-Klingen können sich die Elitekrieger sogar in Computer hacken.

Lego bleibt Lego

Ob nun *Ninjago, Herr der Ringe, Indiana Jones, Star Wars* oder weiß der Geier was: die Lego-Spiele folgen stets einem bekannten Muster, dem auch *Lego Ninjago: Nindroids* treu bleibt. Ein simples Kampfsystem, tonnenweise Steinchen zum Einsammeln und großzügig zerstörbare Umgebungen. Dazwischen noch einige Minispiele eingestreut und fertig ist das Lego-Spiel. Im Falle von *Lego Ninjago: Nindroids* führen eure Klötzchen-Ninjas per Knopfdruck eine Attacke oder einen Sprung aus und können über die Kombination der beiden Buttons einen schwereren Sturzangriff ausüben. Es gibt zwar noch die Möglichkeit einer Ausweichrolle, aber die ist in den allermeisten Fällen komplett überflüssig. Draufprügeln genügt meist und so bestehen die Kämpfe überwiegend aus stupidem Buttonmashing. Ob ihr nun einen laternenhohen Roboter verkloppt oder dessen kleineren und harmloseren mannsgroßen Kameraden, ist dabei egal. Eine echte Bedrohung stellt keiner dar, denn fast jeder Gegner hinterlässt ein Herz, das als Lebensenergie dient. So bleibt die Lebensleiste stets gut gefüllt. Falls ihr nämlich doch einmal das Zeitliche segnet,

Dieser spinnenartige Endboss ist einer der wenigen Höhepunkte im Spiel. Selten schafft es das Spiel, wirklich zu fesseln oder gar zu überraschen.

Bei dieser Miniaufgabe müssen wir einen um Hilfe rufenden Mann aus einem brennenden Haus befreien. Das Feuer müssen wir dabei nicht löschen.



Optimus Prime? Nein, dieser Roboter ist von Grund auf böse! Mit wenigen Ninja-Tritten ist er aber schnell Geschichte.

werdet ihr unmittelbar am Punkt des Ablebens wieder auf die Karte gesetzt. Das beugt Frust vor, bietet aber keinerlei Herausforderung oder Spannung. Ihr pflügt durch die knapp 30 Levels, als ob es nichts wäre. Sollte wider Erwarten eine Situation entstehen, in der die Gegner Oberwasser haben, hilft meist ein Druck auf L und die Ninjas verwandeln sich in Tornados. Die typische *Ninjago*-Superfähigkeit macht mit Bösewichten kurzen Prozess, kostet jedoch Spezialenergie, die ihr über das Verkloppen von Fieslingen aufladet. Da das im Prinzip ständig passiert und die Ganoven stets dankbare Opfer sind, muss man sich um eine volle Powerleiste keine Sorgen machen. Klar: Das Spiel richtet sich eher an die jüngeren Semester, aber etwas mehr Herausforderung hätte gut getan.

Moment, ich weiß es!

Variation kommt nur über die verschiedenen Ninjafähigkeiten ins Spiel. Je nach Krieger könnt ihr Wurfsterne, Peitschen oder Telekinese einsetzen. Das wäre eigentlich ein grandioser Aufhänger für fordernde und interessante Puzzles, doch statt auf etwas Anspruch zu setzen, ist immer klar, wann welche Fähigkeit einzusetzen ist. Benötigt ihr die Telekinese, ist sowieso meist nur ein entsprechender Charakter anwählbar. Stehen Rätsel an, wird euch die Lösung vorgekaut. Dass das Spiel einen gewissen Spaßfaktor aufweisen kann, verdankt es den typischen Lego-Qualitäten. Die Zwischensequenzen sind unterhaltsam, die Aufgaben in den Levels zwar stets banal, aber immerhin noch abwechslungsreich genug, um keine Langeweile aufkommen zu lassen. So können die Ninjas dank der vielseitigen Techno-Klingen auch Mechs und andere Vehikel bedienen. Im Kai-Fighter-Flugzeug oder dem Ninjacopter ballert ihr aus allen Rohren auf unbelehrbare Jünger des Überlords. Spaß macht das aber nur bedingt. Die Gefährte steuern sich ungenügend und die Pfade sind strikt vorgegeben. Enttäuschend vor allem, da es ähnliche Sequenzen in fast allen vorhergehenden Lego-Spielen gab – nur eben deutlich besser umgesetzt. Visuell präsentiert sich das Spiel ebenso bieder und bietet Durchschnittskost ohne Höhepunkte. Die Levels sind farblich blass, bieten aber wenigstens einen akzeptablen Detailgrad. Immerhin sind die Animationen gelungen, auch wenn die meisten wohl einfach aus anderen Lego-Spielen kopiert wurden.

Sebastian Zelada

Die Flugpassagen enttäuschen durch dröge Steuerung und wenig Handlungsfreiheit.

MEINUNG
Sebastian Zelada

„Ewig konnte das ständige Spiel-Recycling eben nicht gut gehen."

Obwohl ich die meisten Lego-Spiele wirklich gerne mag, bin ich mit *Lego Ninjago: Nindroids* nicht so richtig warm geworden. Die letzten Lego-Games waren allesamt unterhaltsamer und auch deutlich ausgefeilter. Hier habe ich zum ersten Mal seit längerer Zeit das Gefühl, einen relativ lieblosen Lizenzzock serviert zu bekommen. Das finde ich sehr schade, denn gerade Legos hauseigene *Ninjago*-Serie ist ein aktueller Beweis dafür, dass die dänische Klötzchenfirma auch ohne hinzugekaufte Lizenzen erfolgreich sein kann. Sonst gäbe es weder eine TV-Serie noch einen Film. Zumindest aber das Spiel muss man nicht gespielt haben, es sei denn, man ist ein echter Hardcore-Lego-Fan. Ich packe lieber meine alten Ice-Planet-Legomodelle aus und schwelge in Nostalgie.

Lego Ninjago: Nindroids

Termin: 31. Juli 2014
Hersteller: WB Games
Entwickler: Traveller's Tales
USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Preis: ca. 35 Euro

GRAFIK 6
Unspektakuläre Kulissen und biedere Texturen hinterlassen einen tristen optischen Eindruck.

SOUND 8
Sprache/Text: Deutsch/Deutsch
Musik und Soundeffekte sind durchschnittlich, die Synchronisation dagegen ist Lego-typisch gut.

STEUERUNG 6
Touchpad: ☑ **Neigungssensoren:** ☐
Mikrofon: ☐
Besonderheiten: -
Solide und simpel. Ebenso wie das Spiel selbst, das leider keinerlei Spieltiefe bietet.

EINZELSPIELER 6
Schwierigkeitsgrad: leicht
Speichersystem: automatisch
Die Einzelspielerkampagne ist leidlich spannend, viel zu einfach und wurde in anderen *Lego*-Spielen bereits deutlich besser umgesetzt.

MEHRSPIELER -
Lego Ninjago: Nindroids verfügt nur über einen Einspielermodus. Einen Mehrspieler-Koop, wie von der Wii U gewohnt, bietet es nicht.

PRO / CONTRA
- ✚ Netter Humor
- ✚ Über 30 Levels
- ✚ Viele unterschiedliche Schauplätze
- ➖ Kaum Spieltiefe
- ➖ Viel zu leicht
- ➖ Grafisch bieder

3DS-FAKTOR 4
Der 3D-Effekt wird unterstützt und Minispiele werden teils über den Touchscreen gesteuert.

WERTUNG/FAZIT

66

„Einer der schwächeren Serienteile. Die gelungenen Alternativen gibt's auf der Wii U"

DRACHENZÄHMEN LEICHT GEMACHT 2

Action Über den Wolken, muss der Spielspaß wohl unnötig sein! *Drachenzähmen 2* zeigt eindrucksvoll, dass nur die wenigsten Lizenzspiele eine Daseinsberechtigung haben sollten.

Es ist und bleibt ein Rätsel. Schon lange vor dem Release wissen Entwickler von Lizenzspielen, dass sie ein Spiel zu einem gleichnamigen Film produzieren werden. In den meisten Fällen bekommen sie dafür eine ansprechende Story mit viel Potenzial vorgelegt, welche „nur noch“ in eine spielbare Version umgewandelt werden muss. Und trotzdem werden Fans von guter Leinwandkost bis auf wenige Ausnahmen auf ihrer Konsole regelmäßig mit halbgaren Filmumsetzungen versorgt. Dass sich *Drachenzähmen leicht gemacht 2* in diese Riege nahtlos einreiht, hatten wir schon ein wenig befürchtet …

Schlimmer als erwartet

Wo wir gerade davon reden, dass Entwickler die Geschichte als Vorlage haben: Während ihr im Film mit Protagonist Hicks mysteriöse Drachenarten entdeckt und eure totgeglaubte Mutter findet, wurde im Spiel komplett auf eine Story verzichtet. In wenigen kurzen Sätzen wird erklärt, dass den Bewohnern des Wikinger-Dorfs Berk aus dem Kinofilm öfters mal langweilig ist. Um dem entgegenzuwirken, haben sie sich Minispiele ausgedacht, die allerdings auch nicht vor Spannung triefen. In fünf Disziplinen bestehend aus Spielen wie „Feuerrennen“ oder „Brennender Schuss“ sucht ihr vergeblich

Den „heißen Schuss“ steuert ihr via Gamepad. Um die Wikinger umzunieten, braucht ihr lediglich mit dem Finger auf eine der Holzfiguren tippen.

Jeder Reiter hat seinen eigenen Drachen. Leider steuern sich die original Filmfiguren alle komplett gleich, wodurch ein Wechsel nur optische Unterschiede bringt.

DIE 3DS-FASSUNG IM KURZTEST

Auf dem Handheld schneidet die Drachenfliegerrei noch schlechter ab.

Beim Drachenrennen durchfliegt ihr diese grünen Ringe nach und nach auf Zeit. Nicht gerade spannend.

Das Drachendorf ist lediglich eine ungenutzte Kulisse. Zudem ist sie leider auch keine Augenweide.

Inhaltlich ist die 3DS-Fassung identisch mit dem geflügelten großen Bruder auf der Wii U. Nicht verwunderlich, da ja nur an der Minispielsammlung eine Downgrade-Möglichkeit bestand. Grafisch speckt die Handheldfassung aber noch einmal gehörig ab. Zwar sieht die 3D-Darstellung ganz nett aus, aufgrund der spärlichen Hervorhebung der Inselwelt und der pixeligen Auflösung fällt das allerdings kaum auf. Zudem führt die Kamera auf dem 3DS ein absolutes Eigenleben. So kann es passieren, dass ihr in einer „Krieger Rallye" an der Poleposition steht, bis ihr in einer harten Kurve plötzlich eine völlig andere Sichtweise präsentiert bekommt und euer Fliegerass so nicht selten vom Drachen fliegt. Kaum zu glauben, dass es Entwickler Torus Games noch geschafft hat, in ein gähnend langweiliges Spiel zusätzlich Frustmomente einzubauen. Sollten wirklich hartgesottene Fans um das Spiel nicht herumkommen, dann ist am ehesten noch die Wii-U-Fassung zu empfehlen.

Termin: 20.06.2014
Hersteller: Little Orbit/Bandai Namco
Entwickler: Torus Games
USK-Freigabe: ab 0 Jahren
Preis: Ca. 30 Euro

40

„Kein Bezug zum Film gepaart mit purer Eintönigkeit. Ein Spiel zum Davonfliegen."

nach Spielspaß. Egal ob ihr eine Reihe von Ringen durchfliegt oder per Touchpad mit flammenden Feuerbällen auf Holzwikinger schießt – nach spätestens zehn Minuten drückt ihr nur noch motivationslos auf die Tasten.

Unspektakulär

Die sogenannte Krieger Rallye beinhaltet sogar fünf aufeinanderfolgende Minispiele. Sind eure Flugkünste nicht gerade die besten oder nimmt die miese Kamera euch jegliche Sicht zum Ziel, kann eine Disziplin schon mal zehn Minuten dauern. Wer Lust auf einen Cocktail aus Wut, Verzweiflung und Eintönigkeit hat, ist hier also genau richtig. Schadenfrohe Menschen können einen Freund an ihrer Tortur teilnehmen lassen. Per Wii-Fernbedienung kann dieser sich mit eigenem Reiter in die Lüfte schwingen und gegen euch im Drachenrennen antreten. Übrigens: Die fünf anwählbaren Flugakrobaten wie Astrid oder Hicks steuern sich allesamt gleich, der Wechsel hat also nur kosmetischen Wert. Mit viel Ausdauer lassen sich zwei weitere Fliegerasse freischalten, welche allerdings auch keine Vorteile bieten. Viel mehr hat *Drachenzähmen 2* nicht zu bieten. Wer viel Freizeit und keine Freunde hat, sucht noch alle verstreuten Drachentaler auf der frei befliegbaren Insel. Oder verbringt seine Zeit mit etwas Sinnvollem. **Michael Heymann**

Bei dieser Disziplin der „Krieger Rallye" müsst ihr gesammelte Schafe in eine der Kisten werfen. Klingt spaßiger, als es ist.

MEINUNG
Michael Heymann

„Dieses schreckliche Machwerk trübt leider die Vorfreude auf den Film."

Schon das Spiel zum ersten Teil hatte 2010 keinen Drachen hinterm Ofen hervorgelockt. Allerdings muss man sagen, dass der neuste Ableger noch weniger positive Werbung für den Film macht. Keine Story, langweilige Minispiele und eine furchtbare Kamera: *Drachenzähmen 2* zeigt wirklich konsequent, wie ein Spiel nicht auszusehen hat. Dabei hätte man so viel aus dem Spiel machen können! Denn die Idee, mit seinem Drachen eine große Insel zu erkunden und mit Freunden die Abenteuer der Wikinger gemeinsam zu bestreiten, hat in meinen Augen viel Potenzial. So kann ich aber nur von diesem Titel abraten, da besonders nach dem Kinogang die Enttäuschung für alle Fans groß sein dürfte. Für einen möglichen dritten Teil muss spielerisch einiges passieren!

Drachenzähmen 2

Termin: 20.06.2014
Hersteller: Little Orbit/Bandai Namco
Entwickler: Torus Games
USK-Freigabe: ab 0 Jahren
Preis: ca. 30 Euro

GRAFIK 4
Öde Inselumgebung ohne Höhepunkte. Die Grafik könnte auch locker auf der Wii so aussehen.

SOUND 7
Sprache/Text: Englisch/Deutsch
Ordentliche Musikuntermalung, die noch am meisten beim Rundflug über die Bergkulisse motiviert

STEUERUNG 6
WiiU-Gamepad: ☑ **Nunchuk:** ☐
Pro-Controller: ☐ **WiiFB:** ☑
Besonderheiten: –
Solide Steuerung, der allerdings oftmals die Kamera einen Strich durch die Rechnung macht

EINZELSPIELER 4
Schwierigkeitsgrad: leicht
Speichersystem: automatisch
Kurzweilige Minispiele sorgen für circa 20 Minuten Spielspaß. Danach hat man alles gesehen und die Motivationskurve sinkt stetig.

MEHRSPIELER 5
Im Offline-Multiplayer kann ein zweiter Reiter mit euch um die Wette fliegen. Das macht ein wenig mehr Spaß, wird aber ebenfalls schnell langweilig.

PRO / CONTRA
- ✚ Passende musikalische Untermalung
- ✚ Ordentliche Steuerung …
- ➖ … die von der Kamera torpediert wird
- ➖ Keine Story
- ➖ Völlig abwechslungsarm
- ➖ Drachen fliegen sich alle gleich

WiiU-FAKTOR 5
Minimale Nutzung des Gamepads beim „heißen Schuss" und im Mehrspielermodus. Ziemlich lau.

WERTUNG/FAZIT

47

„Völlig langweilige Lizenzgurke, die höchstens Kindern kurze Zeit Spaß macht"

Kaufberatung gefällig? Auf diesen Seiten präsentieren wir euch alle von uns getesteten Wii-U-Spiele ebenso wie die besten Games ihres jeweiligen Genres!

JUMP & RUN

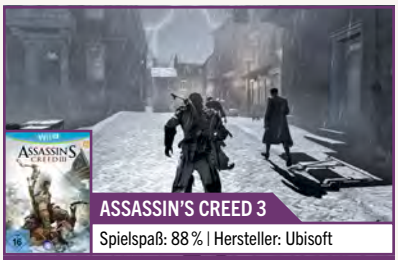
RAYMAN LEGENDS
Spielspaß: 93 % | Hersteller: Ubisoft

Höchstwahrscheinlich das beste Jump & Run, das im Jahr 2013 für die Wii U erschienen ist.

Super Mario 3D World
Spielspaß: 92 % | Hersteller: Nintendo

Donkey Kong Country: Tropical Freeze
Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

ACTION



ASSASSIN'S CREED 3
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Ubisoft

Für eine Wertung jenseits der 90 fehlen nur Feinschliff, Story-Highlights und etwas mehr Persönlichkeit.

Deus Ex: Human Revolution – Director's Cut
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Square Enix

ZombiU
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Ubisoft

(ACTION)-ADVENTURE

ZELDA: THE WIND WAKER HD
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

Links zeitloses Segel-Abenteuer begeistert auf der Wii U ebenso wie bereits 2003 auf dem Gamecube.

Lego Marvel Super Heroes
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Warner Interactive

Skylanders: Swap Force
Spielspaß: 82 % | Hersteller: Activision

BEAT 'EM UP

TEKKEN TAG TOURNAMENT 2
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Bandai Namco

Ein wie gewohnt nicht ganz perfektes Kampfsystem trifft tolle Nintendo-Outfits und einen Tag-Modus.

Injustice: Götter unter uns
Spielspaß: 80 % | Hersteller: Warner Interactive

Marvel Avengers: Kampf um die Erde
Spielspaß: 77 % | Hersteller: Koch Media

EGO-SHOOTER

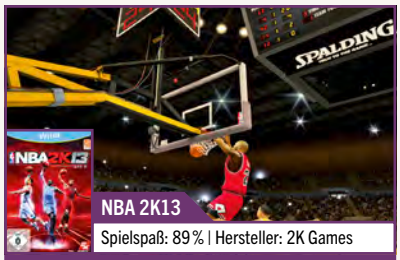
CALL OF DUTY: GHOSTS
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Activision

Routiniertes, aber unterhaltsames Shooter-Update mit einem besonders gelungenen Multiplayer-Modus

Call of Duty: Black Ops 2
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Activision

007: Legends
Spielspaß: 62 % | Hersteller: Activision

SPORT



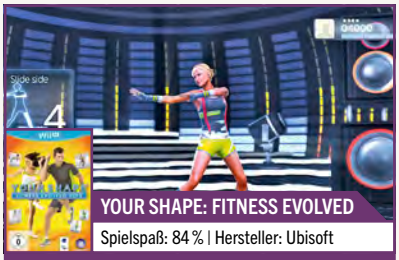
NBA 2K13
Spielspaß: 89 % | Hersteller: 2K Games

Ein inhaltlich brillantes Basketballspiel, das aufgrund der schwachen Technik einen faden Beigeschmack hat.

Mario und Sonic: Sotschi 2014
Spielspaß: 76 % | Hersteller: Nintendo

FIFA 13
Spielspaß: 70 % | Hersteller: Electronic Arts

GESCHICKLICHKEIT



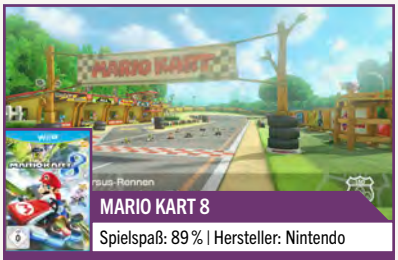
YOUR SHAPE: FITNESS EVOLVED
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Ubisoft

Praktisches Tanz-dein-Fett-weg-Programm, das auch abseits des Workouts Ideen zu bieten hat

Game & Wario
Spielspaß: 81 % | Hersteller: Nintendo

Nintendo Land
Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL



MARIO KART 8
Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

Ein grafisch wie spielerisch hervorragendes Action-Rennspiel für Nintendos Wii U

Need for Speed: Most Wanted
Spielspaß: 85 % | Hersteller: EA

Sonic & All-Stars: Racing Transformed
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Sega

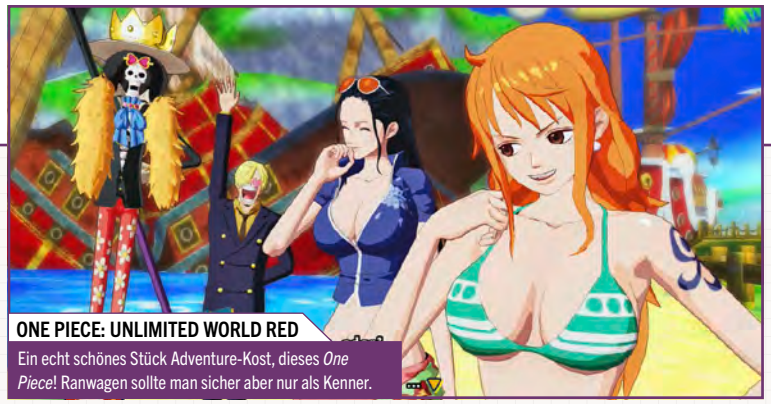
ROLLENSPIEL

MASS EFFECT 3 – SP. EDITION
Spielspaß: 86 % | Hersteller: Electronic Arts

Die technisch schwächste Version des Spiels, aber nach wie vor ein sehr, sehr guter Titel!

Monster Hunter 3 Ultimate
Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo

–
–



ONE PIECE: UNLIMITED WORLD RED

Ein echt schönes Stück Adventure-Kost, dieses *One Piece*! Ranwagen sollte man sicher aber nur als Kenner.

Stets aktuell: Die 50 besten Wii-U-Spiele – mit N-ZONE-Ausgabenverzeichnis zum einfachen Nachschlagen

Assassin's Creed 3
Test (01/13): 88 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Ubisoft

Assassin's Creed 4: Black Flag
Test (01/14): 87 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Ubisoft

Batman: Arkham City Armoured Edition
Test (01/13): 85 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Warner

Batman: Arkham Origins
Test (12/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Warner

Ben 10 Omniverse
Test (02/13): 70 % | Genre: Action | Hersteller: Bandai Namco

Call of Duty: Black Ops 2
Test (01/13): 87 % | Genre: Ego-Shooter | Hersteller: Activision

Call of Duty: Ghosts
Test (01/14): 87 % | Genre: Ego-Shooter | Hersteller: Activision

Darksiders 2
Test (01/13): 83 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: THQ

Deus Ex: Human Revolution
Test (12/13): 88 % | Genre: Action | Hersteller: Square Enix

Disney Infinity
Test (10/13): 78 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Disney

Disney Micky Epic: Die Macht der 2
Test (05/13): 70 % | Genre: Adventure | Hersteller: Disney

Donkey Kong Country: Tropical Freeze
Test (03/14): 89 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

FIFA 13
Test (01/13): 70 % | Genre: Sport | Hersteller: EA

Game & Wario
Test (07/13): 81 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Injustice: Götter unter uns
Test (06/13): 80 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Warner

Just Dance 4
Test (01/13): 80 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Ubisoft

Lego Batman 2: DC Super Heroes
Test (07/13): 79 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

Lego City: Undercover
Test (04/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

Lego: Der Hobbit
Test (06/14): 78 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Warner

Lego Marvel Super Heroes
Test (04/13): 84 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Warner

Mario und Sonic: Sotschi 2014
Test (12/13): 76 % | Genre: Sportspiel | Hersteller: Nintendo

Mario Kart 8
Test (06/14): 89 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Marvel Avengers
Test (01/13): 77 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Ubisoft

Mass Effect 3: Special Edition
Test (01/13): 86 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: EA

Monster Hunter 3 Ultimate
Test (04/13): 80 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

NBA 2K13
Test (03/13): 89 % | Genre: Sport | Hersteller: 2K Games

Need for Speed: Most Wanted
Test (05/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: EA

New Super Luigi U
Test (08/13): 80 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

New Super Mario Bros. U
Test (12/12): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Nintendo Land
Test (12/12): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

NEU One Piece: Unlimited World Red
Test (08/14): 74 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

Pikmin 3
Test (08/13): 91 % | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Rayman Legends
Test (10/13): 93 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Ubisoft

Resident Evil: Revelations
Test (06/13): 80 % | Genre: Action | Hersteller: Capcom

Scribblenauts Unlimited
Test (02/14): 76 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Sing Party
Test (03/13): 79 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Skylanders: Giants
Test (01/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Activision

Skylanders: Swap Force
Test (12/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Activision

Sonic & All-Stars Racing Transformed
Test (01/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

Sonic: Lost World
Test (12/13): 70 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

Splinter Cell: Blacklist
Test (10/13): 83 % | Genre: Action | Hersteller: Ubisoft

Super Mario 3D World
Test (01/14): 92 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Tekken Tag Tournament 2
Test (12/12): 85 % | Genre: Beat 'em Up I Hersteller: Bandai Namco

The Legend of Zelda: The Wind Waker HD
Test (11/13): 91 % | Genre: Action-Adv. I Hersteller: Nintendo

The Lego Movie Videogame
Test (06/14): 72 % | Genre: Action-Adv. I Hersteller: Warner

The Wonderful 101
Test (09/13): 83 % | Genre: Action I Hersteller: Nintendo

Warriors Orochi 3 Hyper
Test (01/13): 75 % | Genre: Beat 'em Up I Hersteller: Koch Media

NEU Wii Sports Club
Test (08/14): 70 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Nintendo

Your Shape: Fitness Evolved 2013
Test (01/13): 84 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Ubisoft

ZombiU
Test (01/13): 84 % | Genre: Action I Hersteller: Ubisoft

Die besten Spiele für die Wii im Überblick

ACTION

Muramasa: The Demon Blade
Test (11/09): 86 % | Hersteller: Rising Star Games

Sin & Punishment 2
Test (05/10): 85 % | Hersteller: Nintendo

ACTION-ADVENTURE

The Legend of Zelda: Skyward Sword
Test (01/12): 93 % | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Twilight Princess
Test (01/07): 92 % | Hersteller: Nintendo

ADVENTURE

Zack & Wiki
Test (02/08): 85 % | Hersteller: Capcom

Geheimakte Tunguska
Test (06/08): 85 % | Hersteller: Deep Silver

BEAT 'EM UP

Super Smash Bros. Brawl
Test (04/08): 94 % | Hersteller: Nintendo

Tatsunoko vs. Capcom: Ultimate All-Stars
Test (02/10): 86 % | Hersteller: Capcom

EGO-SHOOTER

Metroid Prime Trilogy
Test (10/09): 95 % | Hersteller: Nintendo

Metroid Prime 3: Corruption
Test (11/07): 94 % | Hersteller: Nintendo

GESCHICKLICHKEIT

Tetris Party DeLuxe
Test (10/10): 91 % | Hersteller: Nintendo

Beat the Beat: Rhythm Paradise
Test (08/12): 87 % | Hersteller: Nintendo

JUMP & RUN

Super Mario Galaxy 2
Test (07/10): 96 % | Hersteller: Nintendo

Super Mario Galaxy
Test (01/08): 96 % | Hersteller: Nintendo

MUSIKSPIEL

Rock Band 2
Test (06/09): 93 % | Hersteller: Electronic Arts

Guitar Hero 5
Test (11/09): 93 % | Hersteller: Activision

ROLLENSPIEL

Fire Emblem: Radiant Dawn
Test (04/08): 88 % | Hersteller: Nintendo

Monster Hunter Tri
Test (05/10): 85 % | Hersteller: Capcom

SIMULATION/STRATEGIE

Pikmin 2
Test (07/09): 89 % | Hersteller: Nintendo

Animal Crossing: Let's go to the City
Test (01/09): 87 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL

Mario Kart Wii
Test (05/08): 94 % | Hersteller: Nintendo

Sonic & Sega All-Stars Racing
Test (03/10): 87 % | Hersteller: Nintendo

SPORTSPIEL

Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen
Test (11/09): 89 % | Hersteller: Sega

Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen
Test (11/07): 88 % | Hersteller: Sega

Die vielleicht beste Retro-Spielebibliothek der Welt: Nintendos Virtual Console ist eines der absoluten Wii-U-Highlights. Lasst euch diese Klassiker nicht entgehen!

ACTION

CONTRA 3: THE ALIEN WARS

Spielspaß: 9 | Hersteller: Konami

Kompromisslose Action trifft auf einen ebenso kompromisslosen Schwierigkeitsgrad – ganz starkes Teil!

Super Castlevania IV
Spielspaß: 9 | Hersteller: Konami

Ninja Gaiden
Spielspaß: 8 | Hersteller: Tecmo

(ACTION)-ADVENTURE

SUPER METROID

Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Kauft euch dieses Meisterwerk! Es wird eure Sicht auf andere Videospiele für immer verändern.

The Legend of Zelda: A Link to the Past
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Metroid Fusion
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

ROLLENSPIEL

EARTHBOUND

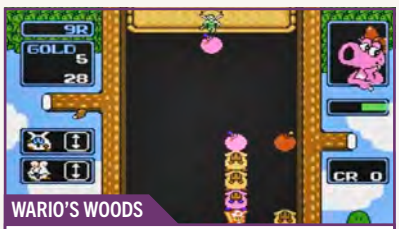
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Die Mutter aller verschobenen Rollenspiele findet endlich ihren Weg nach Europa! Eine echte Legende.

Breath of Fire 2
Spielspaß: 8 | Hersteller: Capcom

Golden Sun
Spielspaß: 8 | Hersteller: Camelot Software

GESCHICKLICHKEIT



WARIO'S WOODS

Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

Reicht zwar nicht an die zeitlose Genialität von *Tetris* heran, punktet aber mit viel Nintendo-Charme.

Wario Ware Inc.: Minigame Mania
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

Clu Clu Land
Spielspaß: 6 | Hersteller: Nintendo

JUMP & RUN

MEGA MAN X

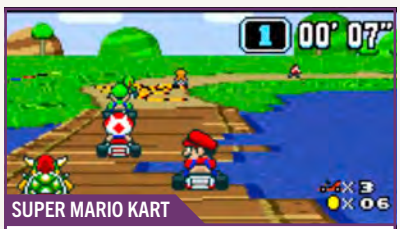
Spielspaß: 10 | Hersteller: Capcom

Teil 1 der legendären *X*-Reihe lädt seinen Mega-Buster auf und zerbröselt die Wii U!

Super Mario Bros. 3
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Yoshi's Island
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

SPORTSPIEL/RENNSPIEL



SUPER MARIO KART

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

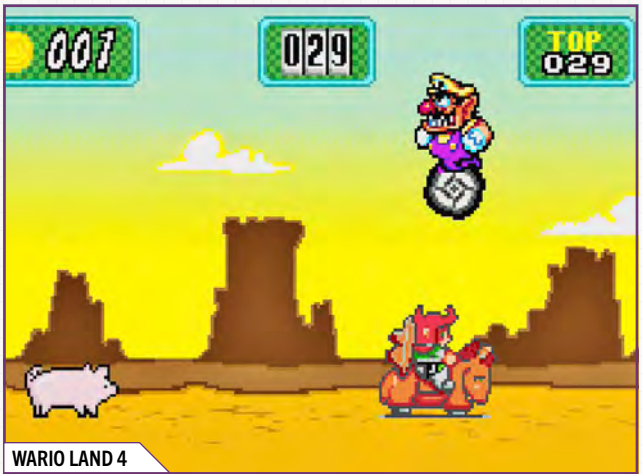
Die KI ist heutzutage etwas lasch, zusammen mit einem menschlichen Gegner aber ein total genialer Fun-Racer!

F-Zero
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

Punch-Out!!
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

GUACAMELEE!

Nicht einfach nur *Guacamelee!*, sondern *Guacamelee! Super Turbo Championship Edition!* So! Ein wirklich schönes Metroidvania (ja, so heißen die Dinger) und ein echter Charisma-Bolzen.



WARIO LAND 4

Wario, dieser alte Gierlappen! Der wuchtige Raffzahn kann seine Finger einfach nicht vom Gold lassen – aber solange dabei derart unterhaltsame Games rauskommen, soll es uns recht sein.

MARIO POWER TENNIS

Na, erinnert euch dieser Grafikstil an irgendetwas? Richtig, hinter *Mario Power Tennis* stecken die *Golden Sun*-Entwickler bei Camelot.

Die Wii-U-VC: Echte Legenden aus 30 Jahren Videospiel-Kultur inklusive N-ZONE-Ausgabenverzeichnis

Advance Wars
Test (05/14): 9 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Breath of Fire 2
Test (11/13): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Capcom

Castlevania
Test (05/14): 7 | Genre: Adventure | Hersteller: Konami

Castlevania II: Simon's Quest
Test (03/14): 7 | Genre: Adventure | Hersteller: Konami

Clu Clu Land
Test (12/13): 6 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Contra 3: The Alien Wars
Test (12/13): 6 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Dungeons & Dragons: Chronicles of Mystara
Test (11/13): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Capcom

Earthbound
Test (09/13): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Final Fight 1-3
Test (12/13): 7 | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Capcom

F-Zero
Test (04/13): 8 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

F-Zero: Maximum Velocity
Test (05/14): 8 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Ghosts'n Goblins
Test (08/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Golden Sun
Test (05/14): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Camelot

Gradius
Test (11/13): 7 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Harvest Moon
Test (09/13): 7 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Natsume

Kirby & The Amazing Mirror
Test (05/14): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Kirby's Adventure
Test (05/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Kirby's Dream Land 3
Test (09/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Mario & Luigi: Superstar Saga
Test (05/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

NEU Mario Power Tennis
Test (08/14): 8 | Genre: Action | Hersteller: Camelot Software

Mega Man X
Test (11/13): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man X2
Test (01/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Metroid
Test (09/13): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Metroid Fusion
Test (05/14): 9 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Nam-1975
Test (10/13): 7 | Genre: Action | Hersteller: D4 Enterprises

NES Open Tournament Golf
Test (04/14): 4 | Genre: Sportspiel | Hersteller: Nintendo

Ninja Gaiden
Test (05/14): 4 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo

Punch-Out!!
Test (05/13): 8 | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

Street Fighter 2
Test (10/13): 9 | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Capcom

Super Castlevania IV
Test (12/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Super Ghouls'n Ghosts
Test (08/13): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Super Mario Bros. 3
Test (03/14): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Bros.: The Lost Levels
Test (03/14): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Kart
Test (05/14): 9 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Super Metroid
Test (07/13): 10 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of the Mystical Ninja
Test (03/14): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konami

The Legend of Zelda
Test (10/13): 7 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: A Link to the Past
Test (02/14): 10 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: The Minish Cap
Test (08/14): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Uncharted Waters: New Horizons
Test (01/14): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Koei

Urban Champion
Test (12/13): 3 | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

NEU Wario Land 4
Test (08/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Wario Ware Inc.: Minigame Mania
Test (05/14): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Wario's Woods
Test (04/14): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Volleyball
Test (06/14): 3 | Genre: Sportspiel | Hersteller: Nintendo

Yoshi's Island
Test (05/14): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Die aktuell 30 besten eShop-Titel für Wii U!

NEU Another World
Test (08/14): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Delphine Software

NEU Armillo
Test (08/14): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Fuzzy Wuzzy

Batman: Arkham Origins Blackgate – Deluxe Edition
Test (06/14): 6 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Armature Studios

Bit.Trip Runner 2
Test (06/13): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Gaijin Games

Chasing Aurora
Test (01/13): 7 | Genre: Action | Hersteller: Broken Rules

Child of Light
Test (06/14): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Ubisoft

NEU Color Zen
Test (08/14): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Cyonia

Dr. Luigi
Test (03/14): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Ducktales Remastered
Test (10/13): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: WayForward Tech

Edge
Test (01/14): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Two Tribes

Giana Sisters: Twisted Dreams
Test (10/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Black Forest Games

NEU Guacamelee! Super Turbo Championship Edition
Test (8/14): 9 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Drinkbox Studios

NEU How to Survive
Test (8/14): 5 | Genre: Action | Hersteller: 505 Games

Little Inferno
Test (01/13): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Tomorrow Corp.

Mighty Switch Force!
Test (02/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Neko

Mighty Switch Force! 2
Test (12/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: WayForward Tech.

NEU Monkey Pirates
Test (08/14): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Henchmen

Nano Assault Neo
Test (01/13): 7 | Genre: Action | Hersteller: Shin'en

NES Remix 2
Test (06/14): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Pokémon Rumble U
Test (10/13): 7 | Genre: Action | Hersteller: Ambrella

Puddle
Test (01/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Neko

Retro City Rampage
Test (04/13): 8 | Genre: Action | Hersteller: Vblank Entertainment

Swords and Soldiers HD
Test (08/14): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Two Tribes

The Cave
Test (03/13): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Double Fine

Toki Tori 1
Test (01/14): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Two Tribes

Toki Tori 2
Test (05/13): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Two Tribes

Trine 2: Director's Cut
Test (01/13): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Frozenbyte

Unepic
Test (03/14): 7 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Enjoy Up Games

Wii Street U
Test (05/13): 7 | Genre: Anwendung | Hersteller: Nintendo

Zen Pinball 2
Test (03/13): 8 | Genre: Simulation | Hersteller: Zen Studios

Alle Top-Games auf einen Blick: Auch für Nintendos aktuellen Handheld fassen wir die Genre-Spitzenreiter sowie die momentan besten 3DS-Spiele zusammen.

ACTION

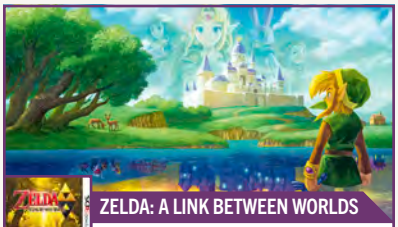
RESIDENT EVIL: REVELATIONS
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Capcom

Spannende Story, beeindruckende Technik, klasse Atmosphäre – ein Megahit aus dem Jahr 2012!

Metal Gear Solid: Snake Eater 3D
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Konami

Star Fox 64 3D
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo

(ACTION)-ADVENTURE



ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Mindestens so wertvoll wie 9.999 Rubine: Klar einer der besten 3DS-Titel und ein Muss für Adventure-Fans!

The Legend of Zelda: Ocarina of Time
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Zero Escape: Virtue's Last Reward
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Rising Star Games

BEAT 'EM UP

SUPER STREET FIGHTER IV 3D-EDITION
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Capcom

Dank des genialen Umfangs und der grandiosen Umsetzung einer der besten 3DS-Launch-Titel!

Dead or Alive: Dimensions
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Tecmo Koei

Tekken 3D Prime Edition
Spielspaß: 81 % | Hersteller: Bandai Namco

GESCHICKLICHKEIT

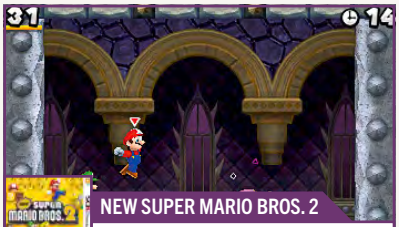
PROF. LAYTON: DAS VERMÄCHTNIS V. ASLANT
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

Ein würdiger Abschluss der beliebten Puzzle-Serie, auch wenn echte Innovationen wieder mal fehlen

Professor Layton und die Maske der Wunder
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

Tetris
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo

JUMP & RUN



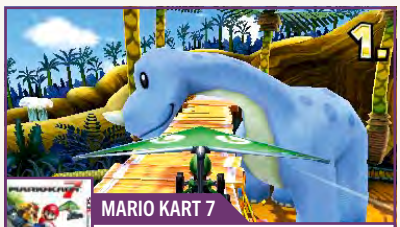
NEW SUPER MARIO BROS. 2
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

Extrem motivierender Hüpf-Altmeister mit tollem Gameplay und spaßigem Koop-Modus

Super Mario 3D Land
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Donkey Kong Country Returns 3D
Spielspaß: 86 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL



MARIO KART 7
Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

Exquisiter Onlinemodus trifft perfekte Balance und Steuerung – der Solomodus ist aber viel zu leicht.

Sonic & All-Stars Racing Transformed
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Sega

F1 2011
Spielspaß: 81 % | Codemasters

ROLLENSPIEL

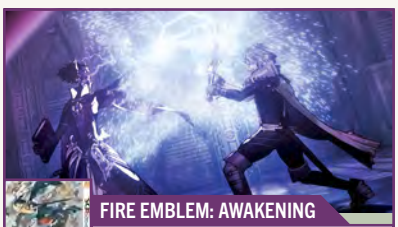
POKÉMON X UND Y
Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

Viele mutige Neuerungen machen *X* und *Y* zu den besten *Pokémon*-Spielen seit Bestehen der Serie!

Etrian Odyssey IV
Spielspaß: 91 % | Hersteller: NIS America

Bravely Default For the Sequel
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Square Enix

SIMULATION/STRATEGIE



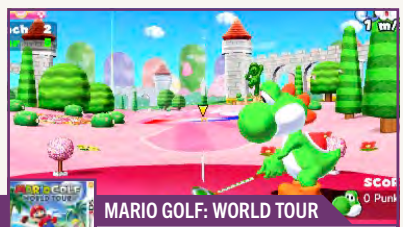
FIRE EMBLEM: AWAKENING
Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

Ein absolutes Meisterwerk, das nicht nur die Strategie-Spieler unter den 3DS-Besitzern begeistern wird.

Tomodachi Life
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo

Animal Crossing: New Leaf
Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo

SPORT



MARIO GOLF: WORLD TOUR
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Nintendo

Die Welttournee des sportlichen Klempners ist das bisher gelungenste Golfspiel im Mario-Universum.

PES 2011 3D
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Konami

Mario Tennis Open
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo

POKÉMON ART ACADEMY

Nintendos Zeichensoftware war mit einer Wertung von 72 % eines der besten 3DS-Spiele der letzten N-ZONE – reicht nicht für die Top 50!

Stets aktuell: Die 50 besten 3DS-Spiele – mit N-ZONE-Ausgabenverzeichnis zum einfachen Nachschlagen

Animal Crossing: New Leaf
Test (07/13): 80 % | Genre: Simulation | Hersteller: Nintendo

Bravely Default For the Sequel
Test (01/14): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Square Enix

Castlevania: Lords of Shadow – Mirror of Fate
Test (04/13): 81 % | Genre: Adventure | Hersteller: Konami

Crush 3D
Test (02/12): 83 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Dead or Alive: Dimensions
Test (06/11): 85 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Tecmo Koei

Donkey Kong Country Returns
Test (06/13): 86 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Etrian Odyssey IV: Legends of the Titan
Test (10/13): 91 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: NIS America

Etrian Odyssey Untold: The Millennium Girl
Test (06/14): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: NIS America

F1 2011
Test (12/11): 81 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Codemasters

FIFA 12
Test (11/11): 82 % | Genre: Sport | Hersteller: Electronic Arts

FIFA 13
Test (11/12): 82 % | Genre: Sport | Hersteller: Electronic Arts

Fire Emblem: Awakening
Test (05/13): 89 % | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Inazuma Eleven Go: Licht und Schatten
Test (08/14): 80 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Kid Icarus: Uprising
Test (04/12): 83 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance
Test (08/12): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Square Enix

LEGO City Undercover: The Chase begins
Test (06/13): 80 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

Luigi's Mansion 2
Test (04/13): 85 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Mario Golf: World Tour
Test (06/14): 87 % | Genre: Sportspiel | Hersteller: Nintendo

Mario & Luigi: Dream Team Bros.
Test (08/13): 83 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Mario Kart 7
Test (01/12): 94 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Metal Gear Solid: Snake Eater 3D
Test (04/12): 87 % | Genre: Action | Hersteller: Konami

Monster Hunter 3 Ultimate
Test (04/13): 80 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Konami

New Super Mario Bros. 2
Test (09/12): 91 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Paper Mario: Sticker Star
Test (12/12): 81 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Phoenix Wright: Ace Attorney – Dual Destinies
Test (12/13): 83 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Pokémon X und Y
Test (11/13): 94 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Pro Evolution Soccer 2011
Test (04/11): 85 % | Genre: Sport | Hersteller: Konami

Pro Evolution Soccer 2012 3D
Test (02/12): 81 % | Genre: Sport | Hersteller: Konami

Pro Evolution Soccer 2013
Test (01/13): 81 % | Genre: Sport | Hersteller: Konami

Professor Layton und das Vermächtnis von Aslant
Test (12/13): 88 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Professor Layton und die Maske der Wunder
Test (11/12): 88 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Professor Layton vs. Phoenix Wright: Ace Attorney
Test (04/14): 87 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Project X Zone
Test (09/13): 82 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Bandai Namco

Resident Evil: Revelations
Test (02/12): 88 % | Genre: Action | Hersteller: Capcom

Rhythm Thief & Der Schatz des Kaisers
Test (06/12): 81 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Senran Kagura Burst
Test (04/14): 83 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

Shin Megami Tensei – Devil Summoner: Soul Hackers
Test (11/13): 82 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: NIS America

Skylanders: Giants
Test (12/12): 82 % | Genre: Adventure | Hersteller: Activision

Sonic & All-Stars Racing Transformed
Test (03/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

Sonic Generations
Test (12/11): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

Super Mario 3D Land
Test (12/11): 90 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Pokémon Rumble
Test (01/11): 85 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Super Street Fighter IV 3D Edition
Test (04/11): 88 % | Genre: Beat 'em Up I Hersteller: Capcom

Tetris
Test (12/11): 85 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: A Link between Worlds
Test (12/13): 90 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D
Test (07/11): 90 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Theatrhythm Final Fantasy
Test (08/12): 83 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Square Enix

Tomodachi Life
Test (08/14): 85 % | Genre: Simulation | Hersteller: Nintendo

Yoshi's New Island
Test (04/14): 81 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Zero Escape: Virtue's Last Reward
Test (05/13): 88 % | Genre: Adventure | Hersteller: Rising Star

Die Highlights für den Nintendo DS

ACTION

GTA: Chinatown Wars
Test (05/09): 94 % | Hersteller: Nintendo

Mega Man ZX
Test (05/08): 85 % | Hersteller: Nintendo

ACTION-ADVENTURE

The Legend of Zelda: Spirit Tracks
Test (01/10): 90 % | Hersteller: Nintendo

Okamiden
Test (04/11): 91 % | Hersteller: Capcom

ADVENTURE

Last Window: Das Geheimnis von Cape West
Test (10/10): 85 % | Hersteller: Nintendo

Phoenix Wright: Ace Attorney
Test (07/08): 85 % | Hersteller: Capcom

BEAT 'EM UP

Bleach: Dark Souls
Test (05/09): 84 % | Hersteller: Sega

Dragon Ball Z: Supersonic Warriors 2
Test (02/06): 74 % | Hersteller: Bandai Namco

EGO-SHOOTER

Metroid Prime: Hunters
Test (06/06): 95 % | Hersteller: Nintendo

Dementium II
Test (09/10): 85 % | Hersteller: TopWare

GESCHICKLICHKEIT

Professor Layton und der Ruf des Phantoms
Test (12/11): 88 % | Hersteller: Nintendo

Tetris Party DeLuxe
Test (10/10): 90 % | Hersteller: Nintendo

JUMP & RUN

New Super Mario Bros.
Test (08/06): 90 % | Hersteller: Nintendo

Kirby Mass Attack
Test (11/11): 88 % | Hersteller: Nintendo

MUSIKSPIEL

Guitar Hero On Tour
Test (09/08): 88 % | Hersteller: Activision

Rhythm Paradise
Test (07/09): 80 % | Hersteller: Nintendo

ROLLENSPIEL

Pokémon Schwarz 2 & Weiß 2
Test (11/12): 93 % | Hersteller: Nintendo

Chrono Trigger
Test (04/09): 90 % | Hersteller: Square Enix

SIMULATION/STRATEGIE

Advance Wars: Dark Conflict
Test (03/08): 92 % | Hersteller: Nintendo

Animal Crossing: Wild World
Test (04/06): 87 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL

Mario Kart DS
Test (12/05): 94 % | Hersteller: Nintendo

Sonic & Sega All-Stars Racing
Test (03/10): 87 % Hersteller: Nintendo

SPORTSPIEL

Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen
Test (11/09): 88 % | Hersteller: Sega

New International Track & Field
Test (07/08): 87 % | Hersteller: Konami

Nintendos Kleiner ganz groß: Gerade bei der stets wachsenden Virtual-Console-Bibliothek für den 3DS verliert man schnell den Überblick. Wir helfen euch!

ACTION

NINJA GAIDEN II

Spielspaß: 9 | Hersteller: Tecmo Koei

Ein wahrer Ninja kennt keinen Frust: sauguter, aber brutal schwerer Action-Sidescroller für Kenner und Könner.

Blaster Master
Spielspaß: 9 | Hersteller: Sunsoft

Shinobi
Spielspaß: 8 | Hersteller: Sega

(ACTION)-ADVENTURE

THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING DX

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Ein echtes Meisterwerk: Bahn frei für das mit Abstand beste reine Handheld-*Zelda*-Abenteuer!

Castlevania 3: Dracula's Curse
Spielspaß: 9 | Hersteller: Konami

Metroid 2: Return of Samus
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

ROLLENSPIEL

SHINING FORCE: THE SWORD OF HAJYA

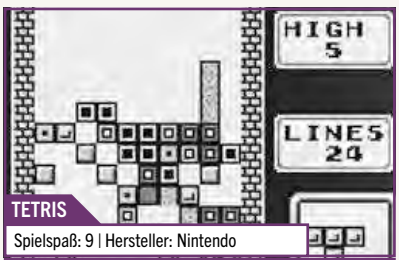
Spielspaß: 8 | Hersteller: Kemco

Ein interessanter Rollenspiel-Klassiker für geduldige Abenteurer. Für seine Zeit echt schick!

The Sword of Hope 2
Spielspaß: 8 | Hersteller: Kemco

Legend of the River King
Spielspaß: 6 | Hersteller: Natsume

GESCHICKLICHKEIT



TETRIS

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Der zeitlose Klassiker ist ein Mitbegründer des Erfolgs von Nintendo – wir würdigen ihn mit diesem Ehrenplatz.

Toki Tori
Spielspaß: 9 | Hersteller: Two Tribes

Catrap
Spielspaß: 8 | Hersteller: ASK

JUMP & RUN

WARIO LAND 2

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Schwächen minimiert, Stärken maximiert – und das sogar in der Game-Boy-Color-Version!

Super Mario Land 2: Six Golden Coins
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Kid Icarus: Von Mythen und Monstern
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

SPORTSPIEL/RENNSPIEL

GOLF

Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

Das hohe Alter mag man der zweckmäßigen Grafik anmerken, der zugänglichen Technik aber nicht.

Punch-Out!
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

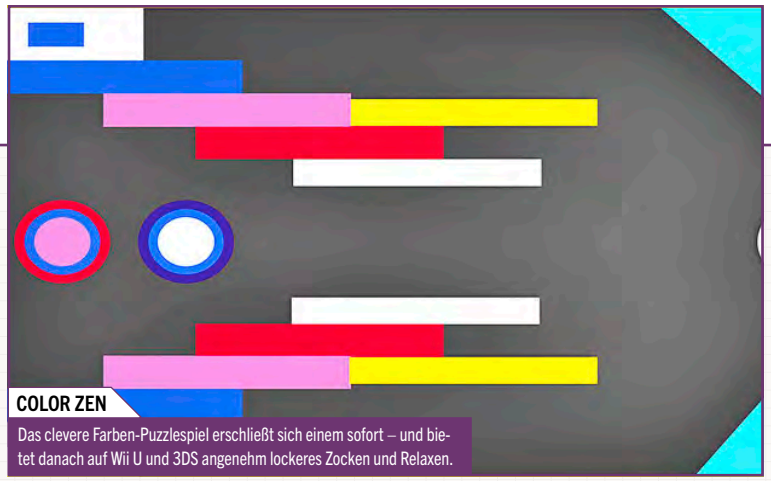
Tennis
Spielspaß: 6 | Hersteller: Nintendo

CONCEPTION 2

Wer des Englischen mächtig ist, dem erschließt sich bereits beim Spielnamen eines der wesentlichen Gameplaymerkmale dieses seeeeehr speziellen JRPGs. Schwere, aber reichhaltige Kost.

CHIBI-ROBO: LET'S GO PHOTO!

Gab es schon für den Gamecube, gibt's jetzt auch für den 3DS: In *Chibi-Robo* sammelt ihr allerlei Kleinkram für einen schrulligen Museumsdirektor. Das Spiel nutzt sich leider ratzfatz ab.



COLOR ZEN

Das clevere Farben-Puzzlespiel erschließt sich einem sofort – und bietet danach auf Wii U und 3DS angenehm lockeres Zocken und Relaxen.

Tragbare Hall of Fame: Wir kredenzen euch die 50 besten 3DS-VC-Spiele samt N-ZONE-Ausgabenverzeichnis.

Bionic Commando
Test (03/12): 7 | Genre: Action | Hersteller: Capcom

Blaster Master
Test (03/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Sunsoft

Burgertime Deluxe
Test (12/11): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Castlevania
Test (04/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Konami

Castlevania 3: Dracula's Curse
Test (08/14): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Konami

Catrap
Test (12/11): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: ASK

Columns
Test (08/13): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Donkey Kong
Test (08/11): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Dr. Mario
Test (05/12): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Dr. Robotniks Mean Bean Machine
Test (08/13): 6 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Galaga
Test (06/14): 6 | Genre: Action | Hersteller: Bandai Namco

Game & Watch Gallery 2
Test (07/12): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Ghosts'n Goblins
Test (03/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Golf
Test (12/11): 7 | Genre: Sportspiel | Hersteller: Nintendo

Gradius
Test (01/13): 7 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Kid Icarus: Von Mythen und Monstern
Test (05/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Kirby's Block Ball
Test (04/12): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: HAL

Kirby's Dream Land
Test (08/11): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: HAL

Kirby's Dream Land 2
Test (07/12): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Life Force
Test (02/14): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Lock'n Chase
Test (01/12): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Data East

Mega Man
Test (12/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man 2
Test (04/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man 3
Test (06/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Metroid 2: Return of Samus
Test (01/12): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Ninja Gaiden
Test (01/13): 8 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

Ninja Gaiden 2
Test (10/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

Ninja Gaiden 3: The Ancient Ship of Doom
Test (03/14): 9 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

Punch-Out!!
Test (05/12): 7 | Genre: Sport | Hersteller: Nintendo

Shantae
Test (09/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: WayForward

Shining Force: The Sword of Hajya
Test (08/13): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Sega

Shinobi
Test (06/12): 8 | Genre: Action | Hersteller: Sega

Sonic the Hedgehog
Test (08/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

Super Mario Bros. 3
Test (03/14): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Bros. Deluxe
Test (04/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Bros. The Lost Levels
Test (03/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Land
Test (07/11): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Land 2: Six Golden Coins
Test (11/11): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Tetris
Test (03/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda
Test (06/12): 7 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Link's Awakening DX
Test (07/11): 9 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Oracle of Seasons
Test (07/13): 8 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

The Sword of Hope 2
Test (10/12): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Kemco

Toki Tori
Test (10/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Two Tribes

Trip World
Test (03/12): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sunsoft

Wario Land 2
Test (09/12): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Wario Land 3
Test (02/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Wario Land: Super Mario Land 3
Test (02/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Wario's Woods
Test (12/13): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Wrecking Crew
Test (05/13): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Die 30 besten 3DS-eShop-Titel – viel Spaß!

Aero Porter
Test (01/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Level-5

Art of Balance
Test (08/12): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Shin'en

Attack of the Friday Monsters
Test (09/13): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Level-5

Blaster Master: Enemy Below
Test (02/12): 8 | Genre: Action | Hersteller: Sunsoft

Cave Story
Test (06/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nicalis

NEU Conception 2
Test (08/14): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Atlus

Crimson Shroud
Test (02/13): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Level-5

Escapevektor
Test (03/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nnooo

Fallblox
Test (01/13): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Intelligent Sys.

Fractured Soul
Test (03/13): 8 | Genre: Action | Hersteller: Endgame Studios

Fun! Fun! Minigolf Touch!
Test (05/12): 8 | Genre: Sportspiel | Hersteller: Shin'en

Gabrielle's Ghostly Goove 3D
Test (12/13): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Funbox Media

Hydroventure Spin Cycle
Test (02/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Kirby's Adventure
Test (01/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Arika

Korg M01D
Test (01/14): 8 | Genre: Anwendung | Hersteller: Detune

Mario and Donkey Kong: Minis on the Move
Test (07/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Mighty Switch Force
Test (03/12): 9 | Genre: Action | Hersteller: WayForward

Mole Mania
Test (12/12): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Mutant Mudds
Test (08/12): 8 | Genre: Action | Hersteller: Renegade Kids

Nintendo Pocket Football Club
Test (05/14): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Picross e3
Test (01/14): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Jupiter

Pullbox
Test (02/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Intelligent Systems

Rhythm Hunter: HarmoKnight
Test (05/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Sayonara Umiharakawase
Test (06/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Agatsuma Entert.

Tetris
Test (07/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Hudson Soft

The Denpa Men
Test (02/13): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Genius Sonority

The Denpa Men 3: The Rise of Digitoll
Test (08/14): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Genius Sonority

TwinBee
Test (11/11): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konami

VVVVVV
Test (07/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nicalis

Wizard Defenders
Test (02/13): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Teyon

Diese Spiele sind derzeit angesagt! Auf dieser Seite erfahrt ihr, welche Games sich im Moment am besten verkaufen und von unseren Lesern sowie der Redaktion am liebsten gespielt werden.

TOP 10 SATURN (Wii U)

1	**MARIO KART 8** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 06/14 Spielspaß: 89% Marios neusten Rennspaß verdrängt so bald wohl niemand von der Pole-Position der Charts.		
2	**SUPER MARIO 3D WORLD** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/14 Spielspaß: 92%	
3	**DONKEY KONG COUNTRY: TROPICAL FREEZE** Entwickler: Retro Studios Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 03/14 Spielspaß: 89%	
4	**LEGO CITY UNDERCOVER** Entwickler: TT Games Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/13 Spielspaß: 82%	
5	**NEW SUPER MARIO BROS. U** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/12 Spielspaß: 85%	
6	**Wii PARTY U** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 02/13 Spielspaß: 68%	
7	**THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER HD** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/13 Spielspaß: 91%	
8	**RAYMAN LEGENDS** Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft	Test in: N-ZONE 10/13 Spielspaß: 93%	
9	**FIFA 13** Entwickler: EA Canada Hersteller: Electronic Arts	Test in: N-ZONE 01/13 Spielspaß: 70%	
10	**PIKMIN 3** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/13 Spielspaß: 91%	

TOP 10 LESER (Wii U)

1	**MARIO KART 8** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 06/14 Spielspaß: 89% Auch bei unseren Lesern hängt Mario seine Konkurrenz rasend schnell ab.		
2	**SUPER MARIO 3D WORLD** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/14 Spielspaß: 92%	
3	**THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER HD** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/13 Spielspaß: 91%	
4	**DONKEY KONG COUNTRY: TROPICAL FREEZE** Entwickler: Retro Studios Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 03/14 Spielspaß: 89%	
5	**RAYMAN LEGENDS** Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft	Test in: N-ZONE 10/13 Spielspaß: 93%	
6	**NEW SUPER MARIO BROS. U** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/12 Spielspaß: 85%	
7	**PIKMIN 3** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/13 Spielspaß: 91%	
8	**THE WONDERFUL 101** Entwickler: Platinum Games Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 09/13 Spielspaß: 83%	
9	**DEUS EX: HUMAN REVOLUTION – DIRECTOR'S CUT** Entwickler: Eidos Montréal Hersteller: Square Enix	Test in: N-ZONE 12/13 Spielspaß: 88%	
10	**LEGO MOVIE THE VIDEOGAME** Entwickler: TT Fusion Hersteller: Warner Bros. Int.	Test in: N-ZONE 06/14 Spielspaß: 72%	

TOP 10 REDAKTION (Wii U)

1	**MARIO KART 8** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 06/14 Spielspaß: 89% Keine neuen Spiele dank Sommerloch? Wen kümmert's, solange wir *Mario Kart 8* haben!		
2	**SUPER MARIO 3D WORLD** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/14 Spielspaß: 92%	
3	**DONKEY KONG COUNTRY: TROPICAL FREEZE** Entwickler: Retro Studios Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 03/14 Spielspaß: 89%	
4	**THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER HD** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/13 Spielspaß: 91%	
5	**RAYMAN LEGENDS** Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft	Test in: N-ZONE 10/13 Spielspaß: 93%	
6	**PIKMIN 3** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/13 Spielspaß: 91%	
7	**DEUS EX: HUMAN REVOLUTION – DIRECTOR'S CUT** Entwickler: Eidos Montréal Hersteller: Square Enix	Test in: N-ZONE 12/13 Spielspaß: 88%	
8	**THE WONDERFUL 101** Entwickler: Platinum Games Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 09/13 Spielspaß: 83%	
9	**ASSASSIN'S CREED 4: BLACK FLAG** Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft	Test in: N-ZONE 01/14 Spielspaß: 87%	
10	**ONE PIECE: UNLIMITED WORLD RED** Entwickler: Ganbarion Hersteller: Bandai Namco	Test in: N-ZONE 08/14 Spielspaß: 74%	

TOP 10 SATURN (3DS)

1	**TOMODACHI LIFE** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 07/14 Spielspaß: 85% Abgefahren, witzig, charmant – *Tomodachi Life* rockt weiter die Charts.		
2	**POKÉMON X UND Y** Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/13 Spielspaß: 94%	
3	**ANIMAL CROSSING: NEW LEAF** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/13 Spielspaß: 80%	
4	**MARIO KART 7** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/12 Spielspaß: 94%	
5	**MARIO & LUIGI: DREAM TEAM BROS.** Entwickler: Alpha Dream Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/13 Spielspaß: 83%	
6	**NEW SUPER MARIO BROS. 2** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/12 Spielspaß: 91%	
7	**SUPER MARIO 3D LAND** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 90%	
8	**LUIGI'S MANSION 2** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/13 Spielspaß: 85%	
9	**POKÉMON ART ACADEMY** Entwickler: Headstrong Games Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/14 Spielspaß: 72%	
10	**THE LEGEND OF ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/13 Spielspaß: 90%	

TOP 10 LESER (3DS)

1	**TOMODACHI LIFE** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 07/14 Spielspaß: 85% Auch bei unseren Lesern ist die Lebenssimulation ein Dauerbrenner.		
2	**POKÉMON X UND Y** Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/13 Spielspaß: 94%	
3	**KIRBY: TRIPLE DELUXE** Entwickler: HAL Laboratory Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/14 Spielspaß: 80%	
4	**MARIO GOLF: WORLD TOUR** Entwickler: Camelot Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/14 Spielspaß: 87%	
5	**THE LEGEND OF ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/13 Spielspaß: 90%	
6	**MARIO KART 7** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/12 Spielspaß: 94%	
7	**PROFESSOR LAYTON VS. PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY** Entwickler: Level-5/Capcom Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/14 Spielspaß: 87%	
8	**SUPER MARIO 3D LAND** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 90%	
9	**ANIMAL CROSSING: NEW LEAF** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/13 Spielspaß: 80%	
10	**BRAVELY DEFAULT: FOR THE SEQUEL** Entwickler: Square Enix Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/14 Spielspaß: 88%	

TOP 10 REDAKTION (3DS)

1	**THE LEGEND OF ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 12/13 Spielspaß: 90% Nach unserem Ausflug in *Hyrule Warriors* packte uns erneut die *Zelda*-Lust.		
2	**TOMODACHI LIFE** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/14 Spielspaß: 85%	
3	**PROFESSOR LAYTON VS. PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY** Entwickler: Level-5/Capcom Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/14 Spielspaß: 87%	
4	**MARIO GOLF: WORLD TOUR** Entwickler: Camelot Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/14 Spielspaß: 87%	
5	**KIRBY: TRIPLE DELUXE** Entwickler: HAL Laboratory Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/14 Spielspaß: 80%	
6	**ETRIAN ODYSSEY UNTOLD: THE MILLENNIUM GIRL** Entwickler: Atlus Hersteller: NIS America	Test in: N-ZONE 06/14 Spielspaß: 87%	
7	**POKÉMON X UND Y** Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/13 Spielspaß: 94%	
8	**BRAVELY DEFAULT: FOR THE SEQUEL** Entwickler: Square Enix Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/14 Spielspaß: 88%	
9	**SUPER MARIO 3D LAND** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 90%	
10	**YOSHI'S NEW ISLAND** Entwickler: Arzest Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/14 Spielspaß: 81%	

Eure Meinung ist gefragt: Die Leser-Charts der N-ZONE

Jetzt seid ihr an der Reihe: Welche Spiele fesseln euch derzeit an die Wii U und den 3DS? In unserem Forum unter www.n-zone.de könnt ihr uns eure Lieblingsspiele verraten. Oder ihr schreibt uns einfach, Infos dazu siehe Seite 13. Vielen Dank für eure Teilnahme!

Wii WILL ENTERTAIN U!

Jetzt mit 15% Rabatt

- Tolle Prämien!
- Überpünktlich im Briefkasten!
- Versandkostenfrei!
- Keine Ausgabe verpassen!
- 2 Ausgaben gratis bei Bankeinzug!

JETZT: Freund werben oder sich selbst werben lassen und tolle Prämie kassieren!

QR-Code scannen und hinsurfen!
www.videogameszone.de/n-zone/leserwerben

Die Geschichte des *Zelda*-Universums, Hintergrundinfos, Charakterstudien, eine vollständige chronologische Auflistung der Ereignisse, atemberaubende Concept-Arts und Illustrationen – all das findet ihr auf den 276 Seiten der edlen *Hyrule Historia* des Tokyopop-Verlags.

ZELDA: HYRULE HISTORIA VON TOKYOPOP
PRÄMIENNUMMER: 1122277

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiteren COMPUTEC-Magazinen.

http://shop.n-zone.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Deutschland, Österreich, Schweiz & weitere Länder: Computec Kundenservice, 20080 Hamburg, E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 0911-99399098*, Fax: 01805-8618002* (* 14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 42 Cent/Min. aus dem dt. Mobilfunknetz)

JA, ich möchte das N-ZONE-Abo!
(€ 40,-/12 Ausg.; Ausland: € 52,-/12 Ausg.; Österreich: € 47,50/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird: *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

☐ **Ja, ich möchte die N-ZONE im Abonnement und das Buch *The Legend of Zelda: Hyrule Historia* von Tokyopop als Prämie.**
Bei Bankeinzug **2 HEFTE GRATIS!**

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❑ Bequem per Bankeinzug *(Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2–3 Wochen)*

Kreditinstitut:

BIC IBAN

Kontoinhaber:

SEPA-Lastschriftmandat: Ich ermächtige die DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, Gläubiger-Identifikationsnummer DE77ZZZ00000004985, wiederkehrende Zahlungen von meinem Konto mittels Lastschrift einzuziehen. Zugleich weise ich mein Kreditinstitut an, die von der DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH auf mein Konto gezogenen Lastschriften einzulösen. Die Mandatsreferenz wird mir separat mitgeteilt. Hinweis: Ich kann innerhalb von acht Wochen, beginnend mit dem Belastungsdatum, die Erstattung des belasteten Betrages verlangen. Es gelten dabei die mit meinem Kreditinstitut vereinbarten Bedingungen.

❑ Gegen Rechnung *(keine zwei Hefte gratis!)*

Bedingungen:
- Der neue Abonnent war in den letzten 12 Monaten nicht Abonnent der N-ZONE.
- Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein!
- Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von 3 Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden.
- Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu.
- Das Abo-Angebot gilt nur für N-ZONE.
- Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann. Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten.
- Widerrufsrecht: Sie können die Bestellung binnen 14 Tagen ohne Angabe von Gründen formlos widerrufen. Die Frist beginnt an dem Tag, an dem Sie die erste bestellte Ausgabe erhalten, nicht jedoch vor Erhalt einer Widerrufsbelehrung gemäß den Anforderungen von Art. 246a § 1 Abs. 2 Nr. 1 EGBGB. Zur Wahrung der Frist genügt bereits das rechtzeitige Absenden ihres eindeutig erklärten Entschlusses, die Bestellung zu widerrufen. Sie können hierzu das Widerrufs-Muster aus Anlage 2 zu Art. 246a EGBGB nutzen. Der Widerruf ist zu richten an: Computec Aboservice, Postfach 20080, Hamburg Telefon: +49 (0)911-99399098, Telefax: 01805-8618002, E-Mail: computec@dpv.de

❑ Ich bin damit einverstanden, dass mich Computec Media GmbH per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informiert.

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

1078666

Die Rubrik für den Spielspaß-Quickie zwischendurch:
Hier kommen die Highlights aus Nintendos Online-Shops!

Im Koop-Modus könnt ihr euren Mitspieler mit euren Händen aufnehmen und durch die Stage auf den Gegner schmeißen.

POP'N TWINBEE

Wii U Als Ballern noch bunt war: Lasst euch von Konami in einen der süßesten Shooter aller Zeiten entführen.

Bevor jetzt jemand versucht, auf den Bildern so etwas wie einen Ego-Shooter zu erkennen, geben wir am besten gleich Entwarnung: Gemeint ist in diesem Fall natürlich das Genre der Shoot 'em Ups, dem wir in dieser Ausgabe ein ganzes Retro-Feature ab Seite 66 widmen. Den Anlass hierzu gab das auf dieser Seite getestete *Pop'n TwinBee* für die Wii U, welches einst zu den größten Titeln in Konamis Software-Programm auf dem Super Nintendo gehörte und, abgesehen von Japan, nur in Europa erschien. Lange bevor der Konzern sein finanzielles Glück mit *Metal Gear Solid* und Co. fand, drehte sich beim japanischen Entwickler vor gut zwei Dekaden alles um den schnellen Schuss für zwischendurch.

Rosarote Shooter-Welt

Pop'n TwinBee stellte hier keine Ausnahme dar, kannte man das Spielprinzip doch schon aus diversen anderen Vertikal-Shootern. In Form eines einzelnen kleinen Raumschiffs müsst ihr entgegenkommende Flieger abschießen und wiederum ihren Projektilen ausweichen. Das Grundprinzip ist also schnell erklärt und innerhalb von Sekunden verinnerlicht, doch *Pop'n TwinBee* hat noch ein paar andere Features in der Hinterhand. Unüblich für ein Shoot 'em Up könnt ihr zum Beispiel einen Nahkampfangriff aufladen und damit auch gegnerische Schüsse abwehren. Eure Hauptwaffe stellen aber die normalen Geschütze eures Fliegers dar, die ihr mit in grinsenden Wolken versteckten Power-ups aufbessern könnt.

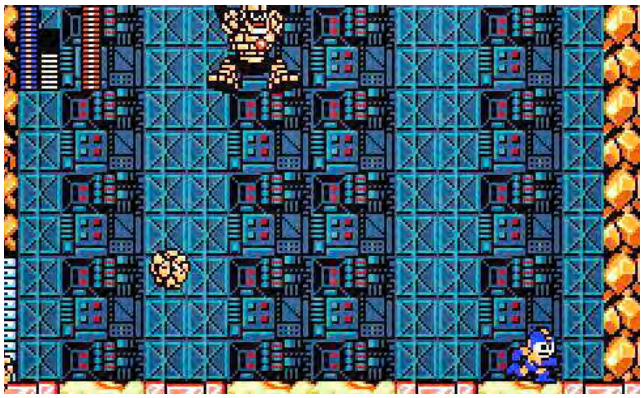
Die vor sich hin lächelnden Gasriesen sind dabei nicht das Einzige, was in dem Spiel für gute Laune sorgt: *Pop'n TwinBee* ist wie eine bunte Bonbon-Tüte voll mit niedlichen Gegnern, Levels und Objekten. Die im Genre sonst üblichen Farben wie Schwarz oder Grau sind hellen Pastelltönen gewichen und statt bösartige Aliens bekämpft ihr fliegende Schweine oder Pandabären. Passend zur leichtfüßigen Aufmachung ist *Pop'n TwinBee* darüber hinaus ein prima Titel für Einsteiger, da euer Raumschiff über einen Energiebalken verfügt und sich dieser auch wieder aufladen lässt. Ein toller Zwei-Spieler-Modus rundet diesen Klassiker eindrucksvoll ab.

Marco Cabibbo

Genre:	Action
Entwickler:	Konami
Termin:	10. Juli 2014
Preis:	7,99 Euro
WERTUNG	8

Schweine im Weltall! Okay, noch nicht ganz, aber immerhin fliegen sie schon mal. Und nagen an eurer Lebensleiste, solltet ihr mit ihnen kollidieren.

Pop'n TwinBee macht es euch ein wenig leichter als andere Shooter: Nach einem Treffer verliert ihr nicht sofort ein Leben und die Bosse sind recht einfach gehalten.



Habt ihr die richtige Waffe dabei, verlieren die Bosse einen Großteil von ihrem Schrecken. Mit dem normalen Mega Buster sieht das anders aus.

So startet jedes *Mega Man*-Abenteuer: Acht Levels inklusive Chef-Bot stehen zur Auswahl. Im fünften Teil weiß das Leveldesign zu überzeugen.

MEGA MAN 5

Wii U Des Doktors fünfter Streich: Schon wieder sinnt Wily nach der Weltherrschaft!

Geht es um die Frage nach dem besten *Mega Man* auf dem NES, läuft die Diskussion meist unweigerlich auf ein Duell zwischen dem zweiten und dritten Teil hinaus. Der Träger der Bronze-Medaille wird im Anschluss gerne mal übersehen, was im Falle von *Mega Man 5* nicht gerade fair ist. Obwohl es an neuen Features und Sonderfähigkeiten mangelt und im Grunde alles aus den vier Vorgängern übernommen wurde, sei es der Charge Shot oder der Slide, stimmt das Gesamtergebnis. Die Levels sind stimmig und wohlüberlegt designt, was auch auf die Endbosse zutrifft, bei denen ihr wie gewohnt die richtige Reihenfolge herausfinden müsst. Bis diese geknackt ist, werden so einige Neustarts fällig sein. Außer ihr benutzt die Speicherfunktion der Wii U, aber das ist eine Frage, die jeder für sich selbst beantworten muss: löse ich das Spiel wie anno dazumal oder mache ich mir die heutige Technik zunutze? **Marco Cabibbo**

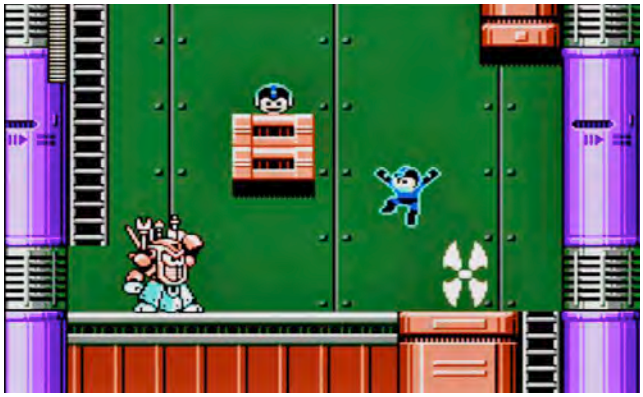
Genre:	Jump & Run
Entwickler:	Capcom
Termin:	24. Juli 2014
Preis:	4,99 Euro
WERTUNG	8

MEGA MAN 6

Wii U Des Doktors sechster St… oh Moment, das hatten wir doch irgendwo schon mal!

Man kann es Dr. Wily nicht verübeln: Gerade hat er acht neue Roboterkrieger zusammengebastelt, da kommt Mega Man daher und montiert sie fachgerecht wieder auseinander. Nun hat der finstere Professor sich was Neues überlegt und gibt sich in Form von Mr. X als ominöser Turnierveranstalter aus, um die stärksten Roboter von allen auszumachen. Ebenjene Teilnehmer des Viertelfinales hat er in *Mega Man 6* nun unter seine Kontrolle gebracht und es ist eure Pflicht, erneut den Schiedsrichter zu mimen. Anders als im Vorgänger hat der blaue Roboter sogar eine neue Fähigkeit in petto, nämlich eine Transformation mit seinem Hund Rush, was letztendlich jedoch nur eine andere Form des Jets aus den Vorgängern ist. Die Ermüdungserscheinungen der alten Serie – das viel bessere *Mega Man X* auf dem Super Nintendo war schon längst auf dem Markt – wurden also so deutlich wie nie. **Marco Cabibbo**

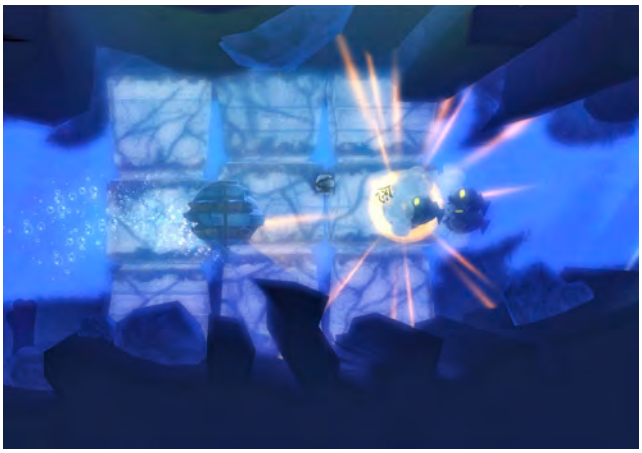
Genre:	Jump & Run
Entwickler:	Capcom
Termin:	24. Juli 2014
Preis:	4,99 Euro
WERTUNG	7



Der Plot von *Mega Man 6* unterscheidet sich leicht von den Vorgängern, am Ende läuft es aber wieder auf das gleiche Duell mit dem fiesen Dr. Wily hinaus.

Sieht aus wie Wasser, ist aber leicht entzündliches Öl, das bei Mega Man hohen Schaden verursacht. Versucht lieber nicht, hier baden zu gehen.

Die Welt ist mit viel Liebe zum Detail gestaltet. Kleinigkeiten wie die japanischen Schriftzeichen tragen viel zur tollen Atmosphäre des Spiels bei.



Fast so blau wie der Hauptcharakter präsentiert sich dieser Abschnitt. Der Sensei fühlt sich offenkundig auch unter Wasser pudelwohl.

WOODEN SEN'SEY

Wii U Der hölzerne Meister hat optisch durchaus ein paar Tricks auf Lager, aber spielerisch zu wenig Eigenständigkeit, um als Großmeister durchzugehen.

Wooden Sen'Sey ist ein formidables Spiel. Solange man zusieht. Hübsche, farbenfrohe Kulissen, ein ansprechendes Charakter- und Leveldesign und eine gute Prise Humor stehen auf der Habenseite. Alkohol, Aliens und Action: So könnte die Formel lauten, die *Wooden Sen'Sey* zugrunde liegt. Extraterrestrische Übeltäter haben der hölzernen Puppe Goro die Reiswein-Vorräte stibitzt. Grund genug für den knorrigen Kampfexperten, die Verfolgung aufzunehmen und den Fieslingen in ihre Alien-Ärsche zu treten. Beschwingte, asiatisch angehauchte Melodien sorgen für Stimmung, die 2D-Welt ist in hübschen Pastelltönen gehalten und die Animationen der Figuren brauchen sich vor großen Produktionen nicht zu verstecken. Lustiges Detail: Goro hat keine Beine und hoppelt auf seinem Torso durch die Stages. Das unterstreicht den puppenhaften Stil perfekt und ist nur eines von vielen Details, die einem das Schnaps-Wiederbeschaffungskommando sofort sympathisch machen. Im Spielverlauf stellt sich heraus, dass den Entwicklern ein wenig der lange Atem gefehlt hat. Lag's am hochprozentigen Mundgeruch des Sensei? Jedenfalls wiederholen sich viele Elemente und es entsteht der Eindruck, man hätte selbst etwas zu viel gebechert.

Puppenspiel mit Macken

Anders können wir es uns kaum erklären, dass man den einen oder anderen Abschnitt doppelt sieht. Spaß beiseite: Der Szenerie hätte ein wenig mehr Abwechslung sicherlich sehr gut getan, ebenso mehr Präzision bei der Steuerung, die in einem Jump & Run so ungemein wichtig ist. Frustig wird es zwar nie, aber Goro reagiert etwas träge, was wohl seinem benebelten Zustand geschuldet ist. Neben Hüpfen und Rennen ist das Spiel vor allem auf Kampf gepolt. Ihr weicht zahlreichen Gegnertypen wie Fledermäusen oder Soldaten mit Wurfsternen aus. Die Wurfgeschosse kann Goro auch selbst verwenden, ebenso wie Bomben oder einen Enterhaken, der gleichzeitig eine Axt ist. Äußerst nützlich, um sich an der Decke festzuhalten und daran entlangzuschwingen, was etwas mehr an Tarzan erinnert als an einen ehrwürdigen japanischen Meister. Komplettiert wird das Angriffsrepertoire durch Dreh- und Stampfattacken – eben all die Zutaten, die in den meisten guten Hüpfspielen ebenfalls zu finden sind.

Sebastian Zelada

Genre:	Jump & Run
Entwickler:	Upper Byte
Termin:	24. Juli 2014
Preis:	9,99 Euro
WERTUNG	7

Dieser Level erinnerte uns sofort an die visuell sehr ähnlichen Passagen aus *Donkey Kong Country Returns*. Besser gut geklaut, als schlecht erfunden!

Auf die Mütze funktioniert bei diesem Widersacher wohl nicht. Dank guter Panzerung ist dieser runde Geselle vor Kopfnüssen gefeit.

Ist das schon zu viel Retro? Der Stil ist zwar noch der gleiche wie heute, ansonsten ist *Pokémon Trading Card Game* grafisch aber ganz schön derbe veraltet.

Als Pikachu noch fett war: Erst in späteren Titeln der Reihe wurde der gelbe Nager etwas schlanker gestaltet. Süß war die Elektromaus aber schon immer.

POKÉMON TRADING CARD GAME

3DS Nostalgie pur! Auf dem 3DS regiert der *Pokémon*-Sammelkarten-Wahnsinn.

Knapp 14 Jahre sind seit der Erstveröffentlichung von *Pokémon Trading Card Game* auf dem guten, alten Game Boy vergangen. Statt einer längst überfälligen aktuellen Variante erreicht jetzt der angestaubte Klassiker die Virtual Console des 3DS. Storytechnisch sind die Parallelen zum *Pokémon*-Hauptspiel klar erkennbar, denn acht Arenaleiter möchten im Kartenduell besiegt werden. Dafür stehen euch zu Beginn drei Starterdecks zur Verfügung, die serientypisch in Feuer, Wasser und Pflanze unterteilt sind. Besiegt ihr fleißig Trainer, erhaltet ihr Booster-Packs mit nützlichen Verstärkungen, um euer Deck individuell auszubauen. Da es sich um ein Spiel der ersten Generation handelt, stehen nur die ursprünglichen 151 Pokémon zur Verfügung. An einem Umfang wie heute mangelt es also, für jeden Fan der ersten Stunde sind die fünf Euro für einen Nostalgietrip aber gerechtfertigt.

Michael Heymann

Genre:	Strategie
Entwickler:	Nintendo
Termin:	08. Juli 2014
Preis:	4,99 Euro
WERTUNG	7

XTYPE PLUS

Wii U Dröge Weltraumballerei ohne Tiefgang, dafür aber mit etwas Retro-Feeling.

Wer auf der Suche nach einem actiongeladenen 2D-Retro-Shooter für die Wii U ist, aber nicht viel von einem Game erwartet, wird bei *XType Plus* fündig. Der Action-Arcade-Shooter bietet zwei Modi, in denen es darum geht, alles auszuradieren, was auf dem Bildschirm auftaucht. Diverse Spielmodi suggerieren zwar Unterschiede im Gameplay, doch leider ist dieses nicht sonderlich abwechslungsreich oder innovativ ausgefallen. Um das Spiel zu meistern, sind anstelle einer großen Portion Geschick und einem ausdauernden Abzugsfinger eher eine ausreichend hohe Resistenz gegen die Eintönigkeit gefragt. Mehr als zum Zeitvertreib für die Werbepause taugt *XType Plus* leider nicht. Wer richtig Spaß haben will, spart die drei Euro und sucht stattdessen eine Spielhalle, in der ein *Space Invaders*-Automat steht. Oder ihr ladet euch einfach das viel bessere *Pop'n TwinBee* runter.

Boris Borda

Genre:	Action
Entwickler:	PhobosLab
Termin:	31. Juli 2014
Preis:	2,99 Euro
WERTUNG	4

Um den Highscore in die Höhe zu treiben, lasst ihr die Kanonenrohre aufglühen. Zur Not wischt ihr mit einer abgeworfenen Bombe mal gut durch.

Seltsames Gebilde: Die extraterrestischen Cluster-Schiffe wachsen von Level zu Level und werden gleichzeitig immer angriffslustiger.

Was wäre der rosa Knutschknödel Kirby ohne seine mannigfaltigen Verwandlungsformen? Mit Zipfelmütze und Schwert macht er *Zelda*-Protagonist Link Konkurrenz.

Die *Kirby*-Serie ist bekannt dafür, gerne Elemente älterer Spiele wiederzuverwenden. So werdet ihr im Spielverlauf etwa auf viele bekannte Bosse treffen.

KIRBY NIGHTMARE IN DREAMLAND

Wii U Nintendos rundester Held macht sich auf, in der VC-Neuauflage des GBA-Abenteuers das Dreamland zu retten.

Kirby ist einer der beständigsten Nintendo-Helden. Regelmäßig dürfen wir mit der Knutschkugel durch 2D-Levels hüpfen und fliegen, zuletzt in *Kirby: Triple Deluxe* auf dem 3DS. Wer von dem rosa Sympathieträger nicht genug bekommt, kann sich nun das GBA-Abenteuer *Kirby: Nightmare in Dreamland* für die Virtual Console der Wii U herunterladen.

Remake reloaded

Dabei handelt es sich seinerseits um ein Remake des NES-Titels *Kirby's Adventure*. Neben einer aufgebohrten Grafik, modifizierten Levels und einem simplen Mehrspieler-Modus enthält das Spiel eine Handvoll komplett neuer Minispiele, die es auf der 8Bit-Konsole noch nicht gab. Ansonsten präsentiert sich *Nightmare in Dreamland* aber sehr klassisch und bietet das typische *Kirby*-Gameplay: Ihr hüpft durch mehrere Dutzend farbenfrohe 2D-Levels, erhaltet dank der Kopier-Fähigkeit des Helden allerlei Spezialfertigkeiten, besiegt regelmäßig kleinere und größere Bosse und saugt alles ein, was nicht niet- und nagelfest ist. Das funktioniert so gut wie eh und je, war aber schon beim ursprünglichen Europa-Release Ende 2003 nicht mehr sonderlich innovativ. Zudem dürften sich erfahrene Zocker ob des niedrigen Schwierigkeitsgrades unterfordert fühlen. Ein Mangel an Neuerungen und die eher geringe Herausforderung sind aber generelle Eigenschaften der Reihe und können dem ehemaligen Handheld-Abenteuer deswegen nur bedingt vorgeworfen werden. Wer mit diesem Umstand leben kann, erhält zudem die typische Nintendo-Qualität, die man sich erwartet: Eine saubere, detailreiche Grafik, eine sehr griffige Steuerung, abwechslungsreich aufgebaute Levels und eine liebevolle, wenn auch ziemlich simpel gestrickte Story. **Lukas Schmid**

Genre:	Jump & Run
Entwickler:	HAL Laboratory
Termin:	17. Juli 2014
Preis:	6,99 Euro
WERTUNG	8

Nicht nur an den Enden der jeweiligen Levels, sondern auch zwischendrin müsst ihr immer wieder gegen besonders starke und schlecht gelaunte Bossgegner antreten.

Wie auch in *Kirby: Triple Deluxe* gilt es, nach den Levels einen kleinen Reaktionstest zu bestehen. Je nach Abschneiden erhaltet ihr Belohnungen.

Mit einem Geschwindigkeitsschub erhöht ihr eure Chancen auf den Sieg noch einmal gewaltig! Wirklich gut wird *Super Toy Cars* dadurch leider nicht.

Das Spiel krankt an einem miserablen Multiplayer-Modus, bei dem es recht oft zu starken Rucklern kommt. Sehr nervig in der letzten Kurve vor dem Ziel.

SUPER TOY CARS

Wii U Eine sprichwörtliche Massenkarambolage mit mieser Grafik und einigen Rucklern.

Spielzeugautos – na, mal sehen! *Super Toy Cars* spielt, wie der Name schon sagt, in einer Spielzeugwelt ab, in der ihr mit bunten Maschinen durch die Gegend cruisen könnt. Sofort fällt einem dabei die Musik auf, die anfänglich noch unterhaltsam wirkt, später jedoch ordentlich auf die Nerven geht. Schon nach wenigen Minuten mussten wir zudem feststellen, dass viele der Strecken fast gleich aussehen und nur wenig Abwechslung bieten. Auch durch den Schwierigkeitsgrad entsteht keine Stimmung, denn so etwas gibt es nicht einmal! Die Autos steuern sich größtenteils gut und nach kurzer Eingewöhnungsphase kann man bereits leichtfüßig mit den Fahrzeugen umgehen. Nur das Driften erfordert etwas Übung. In verschiedenen Modi könnt ihr dann eure Fähigkeiten beweisen, nach einer Weile wird das Spiel jedoch sehr eintönig und nur die einzelnen Autos bieten Abwechslung.

Dominik Wulf

Genre:	Rennspiel
Entwickler:	Eclipse Games
Termin:	24. Juli 2014
Preis:	7,99 Euro
WERTUNG	4

SIESTA FIESTA

3DS Eine Fiesta während der Siesta? Ob das wohl gutgehen kann?

Erinnert sich noch jemand an *Arkanoid* oder *Breakout*? Wenn ja, findet ihr euch sicher auch in *Siesta Fiesta* zurecht. Das Spielprinzip ist denkbar einfach: Ihr steuert eine bewegliche Plattform am unteren Bildschirmrand. Ziel ist es, die durch den Bildschirm fliegende Kugel mit eurer Liegegelegenheit, wie man sie vom Hotel-Pool samt Handtuch kennt, an die Blöcke über euch zu schießen und diese dabei zu zerstören. Wenn ihr den Touchscreen berührt oder den A-, L- oder R-Knopf drückt, stoßt ihr die Kugel schneller wieder ab. Die etwas willkürlich angeordneten Levels haben je nach Welt ein anderes Thema, sei es Wasser oder eine Fabrik. In allen anderen Etappen erhaltet ihr Punkte für zerstörte Blöcke oder Extras in der Luft. Während die Standardlevels hin und wieder für Frust sorgen, wissen die Boss-Kämpfe zu unterhalten, mehr als ein Pausenfüller ist *Siesta Fiesta* allerdings leider nicht.

Dominik Wulf

Genre:	Geschicklichkeit
Entwickler:	Mojo Bones
Termin:	24. Juli 2014
Preis:	4,49 Euro
WERTUNG	6

Wave Race der anderen Art: Ihr könnt zwar auch ohne eine hohe Punktzahl durch die Stages surfen, doch würde dies nicht dem Spielprinzip entsprechen.

Nehmt euch in Acht vor Totenkopf-Blöcken wie dem rechts oben, denn diese verringern euren Punktestand um 1.000 beziehungsweise 3.000 Punkte.

SHOOT 'EM UP!

Das dienstälteste Spiele-Genre der Welt feiert auf der Wii U ein Revival! Wir blicken zurück auf die spannende Geschichte der Shooting-Games.

Ein Duell, an das man sich noch lange erinnern wird: Die Inspiration von *Alien* ist bei diesem Boss aus *R-Type* klar zu erkennen. Verwundbar sind viele der Endgegner nur an einer bestimmten Stelle, die sie selten offenlegen. Währenddessen müsst ihr Attacken ausweichen und selbst das verwundbare Ziel unter Beschuss nehmen.

Mit *Pop'n TwinBee* erschien für Nintendos aktuelle Konsole Anfang Juli ein ungewöhnlicher wie mittlerweile auch kaum noch sonderlich bekannter Vertreter des urtümlichen Shoot-'em-Up-Genres, auch „Shmups" oder „STG" genannt. An den Namen erinnern sich nur noch die älteren Kaliber, die dem Videospiel-Hobby nachgehen und bereits vor über 20 Jahren mit ihrem Super Nintendo, Mega Drive oder einer anderen Konsole vor dem Röhrenfernseher saßen. Zur damaligen Zeit verstand man unter dem Begriff „Shooter" noch etwas anderes, als es heute der Fall ist. Die Geburtsstunde der Ego-Shooter, 2014 mit Titeln wie *Call of Duty* eines der gewinnträchtigsten Genres überhaupt, stand kurz bevor, und wenn von einem Ballerspiel die Rede war, dachte man an Titel der Marke *R-Type* oder *Gradius*: kurzweilige Weltraum-Spektakel mit bildschirmfüllenden Explosionen und einem erbarmungslosen Schwierigkeitsgrad. Den guten Ruf genossen Genre und Spiele nicht unverdient, denn die hohe Reputation erarbeitete man sich schon viele Jahre zuvor.

Damals im Weltraum

Die Anfänge gehen sogar so weit zurück, dass selbst Urgesteine wie Mario oder Donkey Kong noch nicht geboren waren und erst darauf warten mussten, dem kreativen Geiste eines Shigeru Miyamoto zu entspringen. Die Rede ist natürlich vom weltberühmten *Space Invaders*, das 1978 zuerst in den Spielhallen dieser Welt und bald auch auf diversen Konsolen und Heimcomputern für faszinierte Gesichter sorgte. Obwohl schon bei seinem ersten Erscheinen recht erfolgreich, sorgte *Space Invaders* in Japan erst zwei Jahre später für einen riesigen Boom, der regelmäßige Spielertreffen von Frauen und Männern unterschiedlichen Alters nach sich zog. Ein Hype, den der Schöpfer der Serie, Tomohiro Nishikado, wohl nicht hätte vorausahnen können. Dass die Idee, mit einem einzelnen Raumschiff gegen eine Übermacht an Aliens anzutreten, Nachahmer finden würde, hingegen schon eher. Dank Namco, damals noch nicht wie heute im Verbund mit

Heute fast vergessen, doch für die Shoot 'em Ups so ungemein wichtig: *Xevious* führte zwei verschiedene Ebenen und somit auch zwei Angriffsvarianten ein.

Nemesis ist das hierzulande für den Game Boy erschienene *Gradius* und zeigte eindrucksvoll, wie ein so technikaffines Genre auf Handhelds funktionieren kann.

Das geniale *Parodius* veräppelte nicht nur das Genre selbst, sondern auch hauseigene Marken von Konami, wie hier das fette Raumschiff aus *R-Type*.

Bandai, war es schon kurz darauf so weit und *Galaxian* (1979) und *Galaga* (1981) bescherten dem Publisher ähnlich große Erfolge. Jedoch sollte es noch ein weiteres Jahr dauern, bis *Xevious* dem noch recht jungen Genre den nächsten Innovationsimpuls geben sollte: Fortan war das Geschehen nicht mehr auf einen starren Hintergrundbildschirm fixiert, sondern bewegte sich in einer festen Geschwindigkeit von unten nach oben – der Vertikal-Shooter war geboren! Schon damals besonders fortschrittlich war die Unterscheidung zwischen fliegenden Gegnern und Vehikeln unten am Boden, die mit verschiedenen Waffen zur Strecke gebracht werden mussten. Das normale Geschoss war bei Panzern und anderen Fahrzeugen also nutzlos. Hier mussten spezielle Luft-Boden-Geschütze eingesetzt werden. Obwohl ein innovatives Feature, sollte die Unterscheidung zwischen den zwei Ebenen über die kommenden Jahre hinweg mehr und mehr an Relevanz verlieren. Mit dem phänomenalen Aufstieg der Shoot 'em Ups begann gleichzeitig die große Ära der Konsolen, initialisiert durch das NES von Nintendo, das zugleich dem gesamten Markt, der zu der Zeit brachlag, wieder neue Impulse verlieh. Anders als die unzähligen Heimgeräte davor waren die neuen Konsolen in der Lage, die nach Hardware hungernden Spiele einigermaßen originalgetreu umzusetzen. Die Unterschiede waren allerdings enorm und sind mit Versionsdifferenzen à la PS4 vs. Xbox One nicht gleichzusetzen. In der Retrospektive ist klar festzustellen, dass der Sega Saturn und die PC-Engine, auch bekannt als TurboGrafx-16, ihren Job hier am besten verstanden und der originalen Arcadeversion am nächsten waren.

Der Grafik-Krieg

Mit Sicherheit keine leichte Aufgabe, stellten Arcade-Maschinen doch bis in die zweite Hälfte der 90er-Jahre die stärkste Hardware dar, die einem Spieleherstellen abseits eines hochgezüchteten High-End-Computers zur Verfügung stand. Innerhalb von wenigen Jahren kam es in nahezu festen Abständen zu regelmäßigen Quantensprüngen bei der technischen Endleistung eines neuen Spiels. Hier sind vor allem *Gradius*, *Star Soldier* oder *R-Type* definitiv eine Erwähnung wert. Letzteres ist bis heute ein superbes Paradebeispiel für

GLEICHES SPIEL, GROSSER UNTERSCHIED

Klassische Shoot 'em Ups machen selbst im Jahr 2014 nicht nur viel Spaß. Sie dienen auch als lehrreiche Geschichtsträger für Zocker, die sich für Entwicklungsprozesse von früher interessieren, als das Programmieren von Videospielen noch eine ganz andere Herausforderung war als heutzutage.

Würden heutige Spieleprogrammierer mit den schwierigen Verhältnissen aus den späten 70ern bis in die 90er konfrontiert, hätten sie ohne echte Motivationen wohl keine Lust mehr auf ihren Beruf. Damit ist nicht gemeint, dass Videospiele früher schwerer zu kreieren waren – solche Theorien wollen wir hier jetzt gar nicht aufstellen. Vielmehr ist es Fakt, dass sich viele Konsolen und Computer zur damaligen Zeit sehr voneinander unterschieden. Das führte zur Situation, dass ein und dasselbe Spiel auf mehreren Systemen komplett anders aussah, zum Beispiel *R-Type*. Je moderner die Spiele wurden, desto mehr ging dieser Faktor verloren. Von richtigen Versionsunterschieden war zuletzt etwas bei ein und demselben Titel zu sehen, der gleichzeitig auf PS3, Xbox 360 und Wii erschien. Jeweils eine Spur krasser war es in der Konsolengeneration davor, sei es nun Gamecube vs. Xbox oder Super Nintendo vs. Mega Drive. Mittlerweile ist dieser Umstand Geschichte: Die Arcade-Maschinen haben ihren Vorsprung längst eingebüßt und Konsolen wie auch Rechner sind in der Lage, Spielhallen-Titel originalgetreu widerzugeben. Ein Umstand, der die Ambitionen der Entwickler ein wenig zurückgeschraubt hat. Mittlerweile wird nicht mehr versucht, das bestmögliche Ergebnis aus der Hardware-Power zu ziehen. Moderne Titel, die zunächst in der Spielhalle erscheinen, werden von Beginn an mit dem Ziel entwickelt, ohne Abstufungen auch auf den aktuellen Konsolen zu laufen. Gute Beispiele hierfür sind *Street Fighter IV* oder *Tekken*.

Das gleiche Spiel, die gleiche Stelle, aber doch sehr verschieden: *R-Type* auf dem Automaten, dem C64, dem ZX Spectrum und dem Turbografx-16.

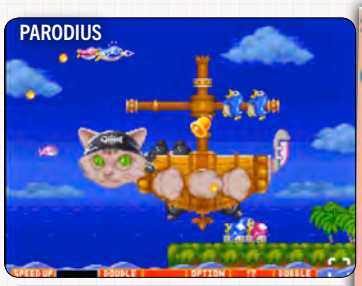
Großer Gamecube-Favorit: *Ikaruga* ist heute noch extrem gefragt.

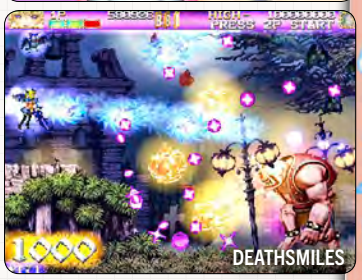
das Genre des Shoot 'em Ups: riesige Endgegner, ein an H.R. Giger angelehntes Alien-Design und mitten im Spielgeschehen austauschbare Waffen, die nach der Einführung von scrollenden Levels die nächste große Offenbarung darstellten, da es nun jedem Spieler nach Aufsammeln eines Power-ups freistand, mit welcher effektvoll inszenierten Schusswaffe er den nächsten Level angehen wollte. Nicht nur ein hübsch anzusehendes, sondern auch taktisch gehaltvolles Feature, da nicht jede Waffe in jedem Level den gleichen Vorteil bietet wie noch in der Stage zuvor.

Ein Fokus, auf den sich die Unternehmen mit Shooter-Serien im Portfolio über die nächsten Jahre verstärkt konzentrieren sollten. Dies mündete schnell in einen regelrechten Wettstreit – jeder wollte mit seinem neuen Titel ein noch farbenfroheres Effektgewitter auf den Bildschirm zaubern, noch spektakulärere Gegner monströsen Ausmaßes erschaffen und den Spieler noch ein Stückchen mehr fordern. Selbst heute sind Shoot 'em Ups trotz ihrer nicht mehr zeitgemäßen Pixel-Optik nach wie vor ein wahres Fest für das Sehorgan. Es ist bemerkenswert, dass die meisten Shooter-Titel trotzdem immer noch hochgradig fair bleiben und mit etwas Übung sowie Reaktionsvermögen selbst anfangs unüberwindbare Projektilwellen umflogen werden können.

HAUPTSACHE SÜSS: CUTE 'EM UPS

Es müssen nicht immer nur Raumschiffe sein – wie wäre es zur Abwechslung mal mit einer Hexe auf einem Besen?





Die niedlichste Ballerei der Welt: Schon wenige Jahre nach der Erfindung des Shoot 'em Ups formte sich ein weiteres Genre, das die gleichen Spielmechaniken aufwies, optisch allerdings einen komplett anderen Weg einschlug. War man zunächst, aufgrund von Begrenzungen bei der Technik noch auf schwarze Weltraumhintergründe festgelegt, war schon bald die Hardware vorhanden, um mehr Farbe ins Spiel zu bringen. Gepaart mit einer ordentlichen Portion Selbstironie und jeder Menge Humor formten sich so die Cute 'em Ups. Die ersten Titel dieser Machart hörten auf Namen wie *Fantasy Zone* oder *TwinBee* von Konami. Letzteres sollte bald zu einer größeren Serie werden und auch in Europa erscheinen. Anstelle von Raumschiffen und ekligen Aliens tretet ihr hier zum Beispiel als Oktopus oder Pinguin an und müsst brasilianischen Tänzerinnen, mies gelaunten Vulkanen (eine Anspielung auf *Gradius*) und Osterinsel-Köpfen ausweichen. Der zuckersüß aufgemachte Look der beliebten Cute 'em Ups wurde später noch mit mehr Augenmerk auf das weibliche Geschlecht erweitert. Auf dem Pilotensitz nahmen nun vermehrt dralle Babes oder knuffige Mädchen Platz, um den nicht minder zimperlichen Gegnerhorden eins auszuwischen. Ein nach wie vor sehr bekannter Vertreter ist *Sengoku Blade* von Psikyo, in dem ihr unter anderem als Schrein-Priesterin japanische Dämonen besiegen müsst.

DIE BEKANNTESTEN FIRMEN

Der Niedergang der Shoot 'em Ups zog Konsequenzen nach sich: Viele Publisher haben sich seitdem anderen Marken zugewandt, die Entwickler selbst mussten ihr Pensum herunterschrauben, sich anderweitig orientieren oder gleich ganz den Stecker ziehen. Von diesen Studios solltet ihr aber was gehört haben, wenn euch Shmups zusagen.

- **Voller Name:** CAVE Interactive CO., LTD.
- **Gründungsjahr:** 1994
- Aktuelle Bullet-Hell-Experten mit dem größten Portfolio an Spielen wie *Akai Katana*, *DoDonPachi* oder *Guwange*, darunter auch einige Mobile Games
- Einige aktuelle Spiele sind auch im Westen für die Xbox 360 erschienen oder weisen keine Regionalsperre auf, sodass sie weltweit lauffähig sind.

- **Gründungsjahr:** 1974
- Fokus lag zunächst auf dem Entwickeln von Arcade-Maschinen und Pachinko-Spielautomaten
- Trotz erfolgreicher Serien wie *R-Type* kam es 1994 zur Splittung in mehrere kleine Gruppen, erst 1997 wurde die Firma wieder neu gegründet.
- Nach dem Tsunami-Unglück in Japan von 2011 schloss Irem seine Videospiel-Abteilung und konzentriert sich seitdem wieder auf Spielautomaten.

- **Gründungsjahr:** 1984, aufgelöst 1994
- Verantwortlich für einige phänomenale Shoot 'em Ups wie *Tiger Heli*, *Hellfire* oder *Zero Wing*
- Erfanden mit *Batsugun* das Untergenre der Bullet-Hell-Shooter
- Nach der Schließung gingen viele Mitarbeiter zu CAVE und arbeiten noch heute dort.

***DoDonPachi* ist einer der aktuelleren Shooter, die es auf der Xbox 360 gibt.**

Abstieg ins Nischendasein

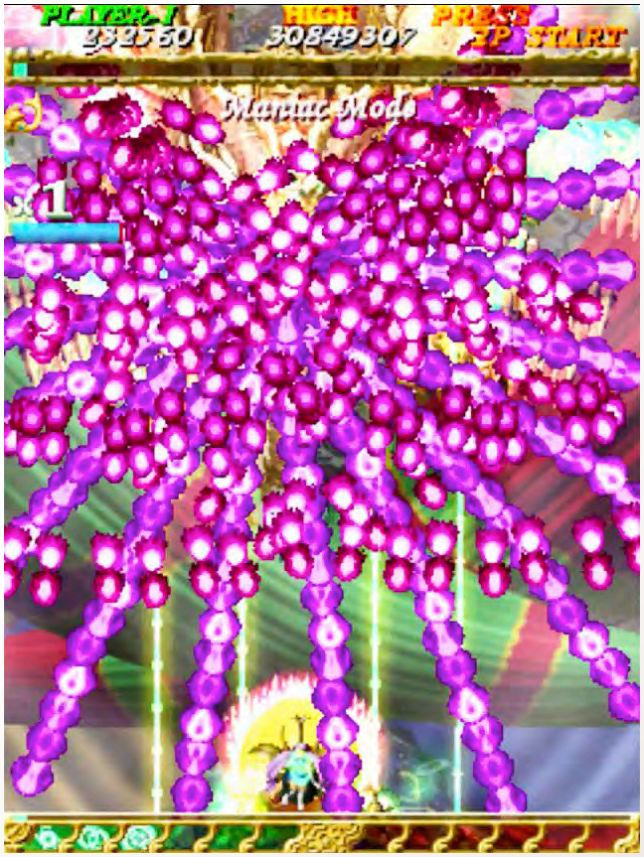
Mitte der 90er fand sich das Shoop-'em-Up-Genre in einer Zwickmühle wieder: Das Rollenspiel-Genre gewann immer mehr an Aufmerksamkeit und zog auf den Konsolen die Spielermassen auf seine Seite, während das kurzweilige Geballer mit Innovationsarmut zu kämpfen hatte. In den Spielhallen hörte der Konkurrent, mit dem zuvor keiner gerechnet hatte, auf einen ganz bestimmten Namen: *Street Fighter II*. Dieses bis heute legendäre Spiel sollte schon kurz darauf den großen Fighting-Game-Boom entfesseln und Unmengen von Nachahmern nach sich ziehen, wie es über eine Dekade zuvor mit den Shoot 'em Ups der Fall gewesen war. Viele Spieler waren von diesem neuen Versus-Genre dermaßen angefixt, dass sie die Jagd nach dem bestmöglichen Highscore in Shoot 'em Ups mehr und mehr vernachlässigten und am Ende gänzlich links liegen ließen. Die verbleibenden Spieler hingegen, die dem futuristischen Geballer ihre Treue bewiesen, verlangten nach einer größeren Herausforderung, was zum letzten bahnbrechenden Feature des Shooter-Genre führte, welches heute den nahezu gesamten Markt ausfüllt: die Bullet-Hell-Shooter.

Gegenüberstellung der besonders krassen Art: Seht ihr auf diesem Bild mit *Space Invaders* den ersten Titel des Shoot-'em-Up-Genres, geht es auf dem Bild rechts …

Die heutige Situation

Als erster Titel dieser Machart ging 1993 *Batsugun* in die Geschichte ein: durch die drastische Erhöhung von feindlichen Projektilen gleichzeitig auf dem Bildschirm vollzogen Nachahmer wie *DonPachi* (1995) oder *Garegga* (1996) endgültig ihre schrittartige Transformation zum Genre für die absoluten Hardcore-Spieler, welches fortan auch als Danmaku-Shooter bekannt sein sollte. Ging es bei den Anfängen des Genres noch vergleichsweise übersichtlich zu, war fortan viel Einarbeitungszeit nötig, um in dem Wirrwarr aus Hunderten von bunten Kugeln überhaupt ein Durchkommen zu finden. Nicht umsonst genießen Werke wie *Mushihime-sama Futari* oder *Akai Katana* den Ruf, zu den anspruchsvollsten Titeln der letzten Jahre zu gehören. Wer nun erpicht darauf ist, diese Challenge anzunehmen, beißt recht schnell auf Granit. Offiziell nach Deutschland kommen viele Titel schon lange nicht mehr und den wenigen, die es geschafft haben, war bei ihrem Release nur wenig Aufmerksamkeit vergönnt. Doch der Download-Release von *Pop'n TwinBee* macht Hoffnung auf mehr: Nicht nur Konami, auch diverse andere Publisher haben in den letzten paar Jahren ihre Archive durchwühlt und so manchen Klassiker wieder neu ausgepackt und per Download angeboten. Für die einen stellt dieser Service die Möglichkeit dar, das Genre und eventuelle Kindheitserinnerungen nach langer Abstinenz noch einmal neu zu erleben. Der Rest, der noch nicht mit dem bunten Geballer in Berührung kam, kann nun für wenig Geld zum ersten Mal ins Cockpit steigen. Sei es nun als knallharter Pilot in *R-Type III*, gut bestückte Maid in *Sengoku Ace,* niedliche Hexe in *Deathsmiles* oder lustiger Tintenfisch in *Parodius.* Vielleicht entdeckt ihr so auch eure persönliche Spieleperle, nach der ihr so lange auf der Suche wart. Zu spät dafür ist es nie, erst recht nicht beim ersten und somit ältesten Videospielgenre von allen.

Marco Cabibbo



… mit *Mushihime-sama Futari* schon weitaus effektreicher zur Sache. Trotz all der Unterschiede basieren beide Titel immer noch auf dem gleichen Spielprinzip.

MEINUNG
Marco Cabibbo

„Für diese Art von Geballer finde ich immer Zeit. Liebe Entwickler, bitte gebt uns wieder mehr davon!"

Es gibt so einige Gründe, warum einige Spieler mit Shoot 'em Ups heutzutage nicht mehr viel anfangen können. Unübersichtlich, viel zu kurz und zu schwer und manchmal auch noch so unfassbar bunt und süß, dass man meinen könnte, sich Zucker in die Augen gestreut zu haben. Dabei braucht es nur wenig Überwindung, um Gefallen an dieser Art von Spielen zu finden. Sei es nur der kurze Adrenalinkick oder das konsequente Lernen des Leveldesigns und die Angriffsmuster der Gegnerwellen, damit der No-Continue-Run kein Wunschtraum bleibt. Bei *R-Type* und *Pop'n TwinBee* habe ich es nach viel Übung geschafft, doch vor Beinbrechern wie *Akai Katana* oder anderen Danmakus ziehe selbst ich meinen Hut – aus Respekt und voll Bewunderung.

30 JAHRE BOMBERMAN

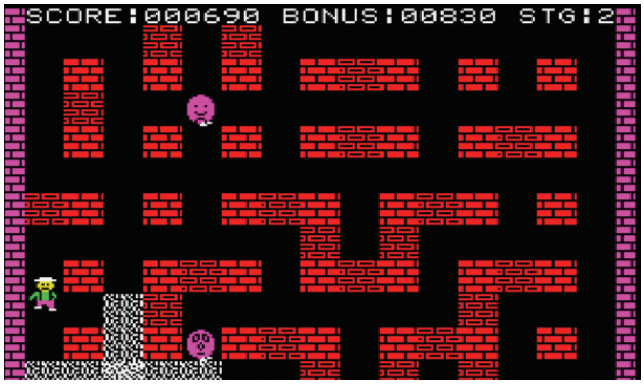
Seit über drei Dekaden gehört der kultige kleine Bomber zu allen Videospiel-Feten. Wir zeigen euch seine ersten, besten, neuesten, witzigsten und schlimmsten Games.

Herrlich chaotischer Multiplayer? Check! Grandiose Kellerfeten-Games, die in der Liga eines *Mario Kart* oder *Smash Bros.* mithalten können? Check! Die stets gern wiederholte Aufgabe, seine Mitspieler mit dicken Bomben vom Bildschirm zu pusten? Check! Oh … Moment: kein Check! Denn als *Bomberman* Anfang der 80er-Jahre seine ersten zaghaften Schritte machte, bestand sein eher ödes Anforderungsportfolio noch exklusiv und explosiv aus dem Beiseiteräumen von Mauern und Ballons. Doch das sollte nicht lange so bleiben! Von 1983 an wurden die *Bomberman*-Games zu echten Kassenschlagern: Über 70 verschiedene Spiele mit dem kleinen Dynamitfreak sind bis heute erschienen und wurden so zur wichtigsten Marke der Softwareschmiede Hudson Soft – die seit ihrer Übernahme im Jahr 2012 übrigens zu Konami gehört. Für uns ist das Grund genug, Hudsons Sprengmeister mit einem Special zu würdigen! **Benjamin Kegel**

BAKUDAN OTOKO 1983

SYSTEM: VERSCHIEDENE

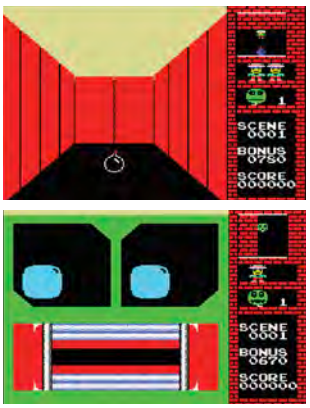
Bombermans Geschichte beginnt im Jahr 1983. Hudson Soft veröffentlichte damals seine drollige Dynamit-Premiere auf verschiedenen japanischen Konsolen, etwa dem beliebten MSX, NEC PC-8801 oder auch dem Sharp MZ-700. Später erfolgte auch noch ein Release in den USA und Europa, zum Beispiel auf dem MSX oder ZX Spectrum. Auf letztgenannter Konsole kannte man den Titel kurioserweise unter dem Namen *Eric and the Floaters*, was wohl eher an eine Hippie-Band als an bombastische Zerstörungsorgien erinnert. Als Bomberman (oder unseretwegen Eric) bewegte man sich anno dazumal durch ein Labyrinth und jagte planlos durch die Gegend fliegende Ballon-Gegner in die Luft. Das funktionierte ziemlich einfach: Platziert eine Bombe auf dem Boden, geht hinter einem Felsen in Deckung und hofft, dass euer Feind von der Explosion erwischt wird – ohne selbst von eurem Dynamit vom Bildschirm gefegt zu werden. Dafür war gutes Timing wichtig, schließlich konnten besagte Feinde 1983 noch ungestört durch bereits platzierte Bomben durchmarschieren.

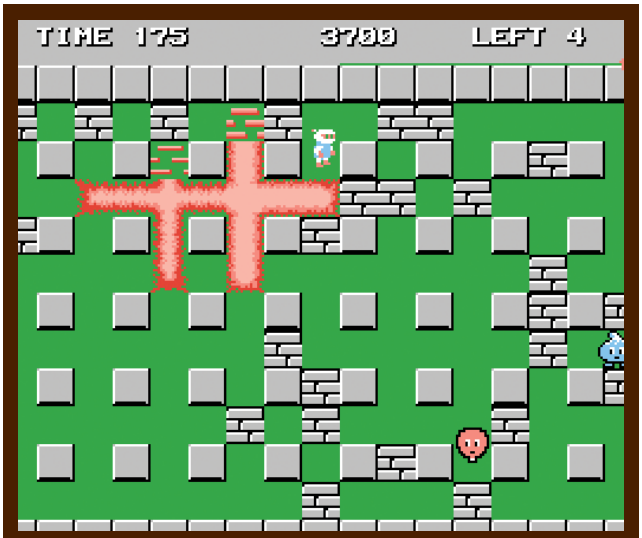


3-D BOMBERMAN 1984

SYSTEM: MSX

Hudson Soft versuchte sich an zahlreichen Varianten der *Bomberman*-Formel – eines der wichtigsten Experimente war das exklusiv in Japan erschienene *3-D Bomberman*. Zwar bewegt sich unser Sprengstoff-Aficionado auch hier durch einen Irrgarten und versuchte, seine Feinde von den Vorteilen einer 50-Megatonnen-Explosion im Gesicht zu überzeugen, tat das jedoch in einer dreidimensionalen Welt voller nerviger Soundeffekte.





BOMBERMAN 1985

SYSTEM: NES

Die (weltweit erschienene) NES-Version von *Bomberman* dürfte wohl die Variante des Spiels sein, über die sich die Reihe definiert – das Fundament, auf dem drei Jahrzehnte der Hudson-Serie aufbauen sollten. Zwar zeigte sich auch die 1985er-Version von *Bomberman* noch als reine Einzelspieler-Erfahrung, brachte aber viele wichtige, frische Ideen beim Gameplay und Leveldesign mit: Hier gab es knapp 50 statt nur 20 Levels wie in *Bakudan Otoko*. Diese Welten scrollten ab sofort zudem mit der Spielfigur mit, was weit größere Stages erlaubte. Außerdem wurden hier die wichtigsten Power-ups für 30 Jahre *Bomberman*-Geschichte etabliert: Bomben erlauben das Platzieren von mehreren Sprengstoffpaketen gleichzeitig. Flammen verstärken die Explosionsreichweite. Rollschuhe erhöhen Bombermans Tempo. Der Zeitzünder erlaubt euch Detonationen nach Wunsch. Wand- und Bombenlauf ermöglichen das Durchschreiten von zuvor festen Barrikaden oder Sprengstoff. Fragezeichen machen euch kurzfristig unverwundbar. Vor allem aber bekam Bomberman hier zum ersten Mal seinen charakteristischen Roboter-Link spendiert.

BOMBER KING 1987

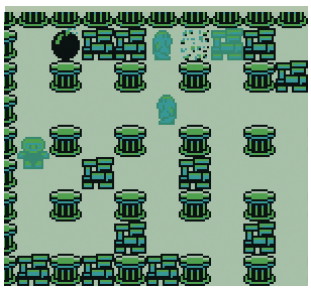
SYSTEM: NES

Und noch ein Spin-off der jungen Serie – mit einem brutalen Schwierigkeitsgrad: Hier darf der Spieler neben seinen üblichen Bomben auch eine Pistole ins Gefecht führen. In Japan erschien das Spiel 1987 unter dem Namen *Robowarrior*, hierzulande machte es sich zwei Jahre später unter der Bezeichnung *Bomber King* breit.

BOMBER BOY 1990

SYSTEM: GAME BOY

Bei seinem Release in Europa hörte dieser kleine Game-Boy-Schatz auf den Namen *Dynablaster* – und machte unverschämt viel Spaß! Abgesehen von dem Upgrade-Shop, wo ihr euch zu Beginn der Solo-Missionen mit kräftigen Power-ups eindecken konntet, gab es hier vor allem einen Zweispieler-Versus-Modus – inklusive einer Funktion, um vier Bomben auf einmal zu platzieren. Ein herrlicher Lachmuskeltrainer!



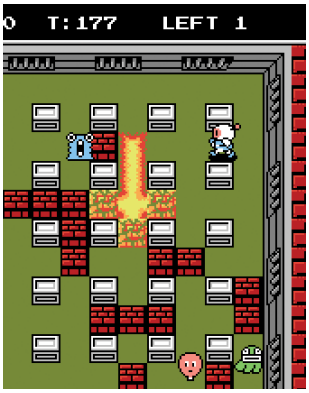
BOMBERMAN 1990

SYSTEM: VERSCHIEDENE

Obwohl diese Version von *Bomberman* ihre Premiere auf der PC-Engine feierte, wurde sie sehr schnell auf andere Systeme der frühen 90er-Jahre portiert – etwa auf den Amiga, wo das Spiel (abermals) unter dem Namen *Dynablaster* in den Handel kam. Abgesehen von einer echten Spielwelt mit acht separaten Welten gab es hier zum ersten Mal das zukünftige Herzstück der *Bomberman*-Games zu bestaunen: den Battle-Versus-Modus! Bis zu fünf Spieler durften gleichzeitig ran, 1991 auch in Europa.

BOMBERMAN II 1991

SYSTEM: NES



Ebenfalls im Jahr 1991 führte dieses schicke Sequel für deutsche NES-Konsolen die Rivalität zwischen dem weißen Bomberman und seinem clever benannten Rivalen fort: dem schwarzen Bomberman! Anders als noch im Vorgänger gab es hier keine Bossgegner mehr zu bekämpfen, auch das Welt-Design des PC-Engine-Originals verschwand. Schon ein spürbarer Schritt zurück und eine kleine Enttäuschung.

BOMBERMAN '94 1992

SYSTEM: VERSCHIEDENE

Aufgrund seines EU-Releases auf Segas Mega Drive auch als *Mega Bomberman* bekannt, ist *Bomberman '94* vor allem wegen eines bedeutsamen Gameplay-Neuankömmlings wichtig: Hier tauchten zum ersten Mal die Louies auf! Dabei handelt es sich um putzige Reittiere irgendwo zwischen einem Yoshi und einem Känguru. Insgesamt fünf verschiedene Louies mit individuellen Spezialfähigkeiten standen zur Wahl und verpassten gerade dem leicht stagnierenden Versus-Multiplayer dringend nötige frische Impulse. Zudem feierten die beliebten Bosskämpfe und die Oberflächenwelt ihr Comeback.

SUPER BOMBERMAN 1993

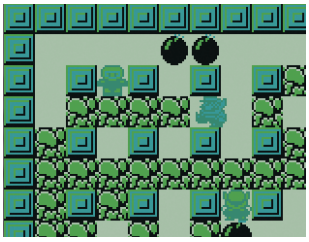
SYSTEM: SNES

Zum Serieneinstand auf dem SNES wurden aus Rivalen Freunde: Der weiße und schwarze Bomberman taten sich zusammen, um gegen den fiesen Carat Diamond anzutreten. Nicht die einzige Neuerung, über die sich auch deutsche Spieler freuen durften – Multitap-Unterstützung für vier Teilnehmer und ein Checkpoint-System gab's ebenfalls mit dazu!

WARIO BLAST: FEATURING BOMBERMAN! 1994

SYSTEM: GAME BOY

Wird ein *Bomberman*-Spiel besser, indem man mit aller Gewalt ein Nintendo-Maskottchen wie Wario in die Rolle des Titelhelden quetscht? Mitte der 90er-Jahre beantworteten Fans und Fachleute diese Frage unisono mit einem herzhaften: nein! Erschien 1995 in Deutschland, brauchte aber auch hier ehrlich gesagt kein Mensch.



BOMBERMAN: PANIC BOMBER 1994

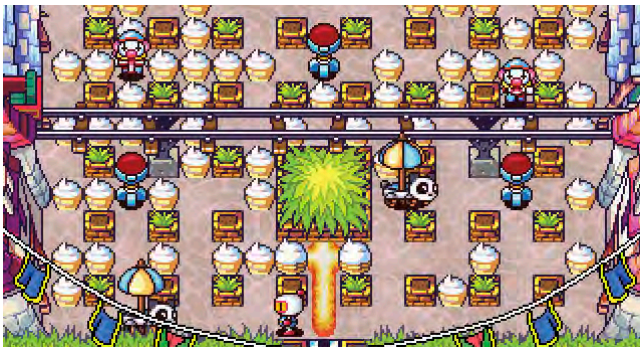
SYSTEM: VERSCHIEDENE

Ja, *Tetris* war schon ein sehr erfolgreiches Spiel – und hatte dementsprechend viele Nachahmer am Hacken! Einer davon hörte auf den Namen *Panic Bomber*. Es bediente sich des klassischen Spielprinzips Marke „Drei in einer Reihe" und bot eine taktische Komponente zum Verbauen des gegnerischen Bildschirms. Ganz okay, aber kein Top-Hit.

SUPER BOMBERMAN 2 1994

SYSTEM: SNES

Da sich die Ableger der *Super Bomberman*-Reihe größtenteils ähneln, besprechen wir nicht jedes einzelne der explosiven SNES-Games im Detail. *Super Bomberman 2* allerdings ist uns eine spezielle Erwähnung wert – schließlich ist es das einzige Mitglied seiner illustren Serie, das keinen Zweispieler-Modus im Angebot hat. Auch für reine Solisten war *Super Bomberman 2* aber kein großer Spaß: Das Umlegen endlos vieler Schalter zum Betreten des nächsten Levels nervte Spieler weltweit ebenso wie die fehlenden Checkpoints. Dafür gab es hier im Battle-Modus zum ersten Mal den goldenen Bomber – der belohnte den Sieger eines Versus-Matches mit einem tollen Power-up für die nächste Runde!



SATURN BOMBERMAN 1996

SYSTEM: SEGA SATURN

Fragt man *Bomberman*-Fans nach dem besten Spiel der Serie, ist die Sega-Saturn-exklusive Variante ganz vorne dabei. In der Solo-Kampagne hatte sie kaum etwas Neues zu bieten – aber bei Warios Backenbart, der Versus-Modus war ein softwaregewordener Party-Gott! Bis zu unglaubliche zehn Spieler durften hier gleichzeitig in allen nur erdenklichen Battle-Varianten ran; selbst bereits aus dem Spiel gebombte Teilnehmer konnten in den fantastisch designten Arenen weiterhin Sprengstoff ins laufende Turnier werfen und so ihren noch aktiven Konkurrenten das Leben schwer machen. Leider fehlte der 1997 in Deutschland erschienenen Version der Online-Versus-Modus. Googelt mal nach „Super Mario Angry Sun" – so ungefähr sah damals unser Gesichtsausdruck ob dieser Tatsache aus.

SATURN BOMBERMAN FIGHT!! 1997

SYSTEM: SEGA SATURN

Ein sowohl Saturn- als auch Japan-exklusiver *Bomberman*, der einige neue Ideen ausprobierte. Spielarenen in einem isometrischen 3D-Look zum Beispiel. Oder Bombermans Fähigkeit, über Hindernisse zu springen. Einen Survival-Modus gegen endlose Gegnerscharen gab es obendrauf.

SUPER BOMBERMAN 5 1997

SYSTEM: SNES

Ein würdiger Abschluss der SNES-*Bomberman*-Ära, den deutsche Spieler aufgrund der allein Japan vorbehaltenen Veröffentlichung leider nie (offiziell) begehen durften. Das Leveldesign bietet grafisch wie akustisch frech-farbenfrohe Remixes der SNES-Vorgänger.

BOMBERMAN 64 1997

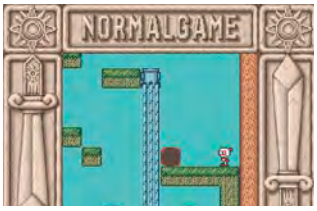
SYSTEM: N64

Die *Bomberman*-Premiere auf dem N64 erschien mit nur zwei Monaten Verzögerung in Deutschland – und hatte eine Menge frischer Features dabei. Allen voran natürlich die erste echte 3D-Grafik auf Polygonbasis, auch einen Anflug von Storyline und sanfte Action-Adventure- sowie Jump&-Run-Elemente hatte *Bomberman 64* zu bieten. Das Aufpumpen von Bomben zum Erzeugen noch kräftigerer Explosionen machte Spaß, dafür litt der Versus-Modus unter viel zu freizügigen Levels.

BOMBERMAN HERO 1998

SYSTEM: N64

Bombermans erstes N64-Stelldichein war in Ordnung, hinterließ aber noch einen ziemlich tapsigen Eindruck. Umso erstaunlicher war es für europäische Sprengstoffenthusiasten dann ein knappes Jahr später, als Hudson nicht etwa zu den traditionellen Stärken der Serie zurückkehrte, sondern mit *Bomberman Hero* komplett auf das putzige Setting und die Multiplayer-Komponenten verzichtete. Stattdessen gab es einen deutlich stärkeren Fokus auf Plattformer-Elemente und erhöhten Wiederspielwert. Schau einer an, war gar nicht so schlecht!



POCKET BOMBERMAN 1998

SYSTEM: GAME BOY, GAME BOY COLOR

Pocket Bomberman blieb seinem klassischen Spielprinzip treu, wechselt aber die Perspektive: Statt der gewohnten Drauf- gab es nun eine Seitenansicht. So konnte Hudson – ähnlich wie beim N64-Pendant – Jump&Run-Elemente ins Spiel bringen. Kennt ihr außerdem das Mobile-Kultspiel *Doodle Jump*? *Pocket Bomberman* hatte ein ähnliches Minigame zu bieten – satte elf Jahre bevor *Doodle Jump* auf den Markt kam.

BOMBERMAN WORLD 1998

SYSTEM: PLAYSTATION

Und hier haben wir die Playstation-Premiere der Serie, die es – ebenso wie *Pocket Bomberman* weiter oben – 1998 nach Europa schaffte. Vor allem im Solo-Modus tat sich hier einiges; der Spieler konnte die clever gelayouteten Levels nun zum Beispiel durch das Aufsammeln von Kristallen beenden oder sich an einem unterhaltsamen Time-Trial-Modus versuchen. Lediglich die Spielperspektive machte uns das Leben schwer.

BOMBERMAN WARS 1998

SYSTEM: PLAYSTATION, SEGA SATURN

Und noch eine interessante *Bomberman*-Variante, die es nie nach Deutschland geschafft hat. *Wars* ist ein Taktik-Rollenspiel, in dem es eure Aufgabe war, mithilfe eures fünf Einheiten starken Teams die gegnerische Mannschaft vom Platz zu feuern. Da Bomben stets nach fünf Runden explodierten und intelligente Positionswechsel eine wichtige Rolle spielten, steckte hier überraschend viel strategischer Tiefgang drin.

BOMBERMAN FANTASY RACE 1998

SYSTEM: PLAYSTATION

Das erste (und bei Weitem nicht letzte) Rennspiel im *Bomberman*-Gewand erschien trotz seines rasanten Genres erst mit satten zwei Jahren Verspätung in Deutschland. Doch egal ob im Jahr 1998 oder 2000: Die *Bomberman*-Renntierchen steuerten sich allesamt wie ein Einrad nach zwölf Bier. So wurde jede Kurve schnell zu einer Frust- statt Tempohürde und der Spielspaß blieb zusammen mit der eigentlich ganz ordentlichen Idee auf der Strecke.

BOMBERMAN KART 2001

SYSTEM: PLAYSTATION 2

Stand *Bombermans* erstes Rennspiel da oben rechts noch auf halbwegs eigenen Füßen, machte sein Nachfolger ein Jahr später in Japan und Europa keinen Hehl mehr aus seiner Natur als *Mario Kart*-Klon. Die Power-ups waren okay, der Spielspaß auch. Aber wer sich anschickt, *Mario Kart* auf seiner eigenen Piste zu schlagen, kann eben nur verlieren …

BOMBERMAN 64: ARCADE EDITION 2001

SYSTEM: N64

Das letzte *Bomberman*, das auf dem N64 erscheinen sollte, ist mittlerweile ein echtes Sammlerstück. Wer es tatsächlich schafft, in Deutschland an eines davon ranzukommen, den erwartet ein deutlich traditionelleres *Bomberman*-Erlebnis als bei seinen exzentrischen N64-Geschwistern.

BOMBERMAN TOURNAMENT 2001

SYSTEM: GAME BOY ADVANCE

Obwohl *Tournament* weltweit seinen klassischen Battle-Modus feilbot, war hier vor allem die Solo-Kampagne interessant. Die zeigte sich nämlich als hübsches Rollenspiel, auch wenn sie grafisch und inhaltlich schamlos bei *Zelda*, *Neutopia* und *Pokémon* räuberte.

BOMBERMAN GENERATION 2002

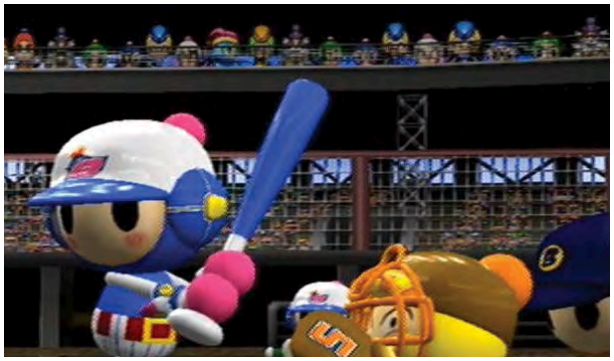
SYSTEM: GAMECUBE

Cel-Shading-Grafikstil und Gamecube – das Thema gab es auch in der N-ZONE des Öfteren, aber nur wenige Veteranen der Würfel-Ära dürften sich noch daran erinnern, dass *Generation* eines der ersten Spiele in diesem charismatischen Look war. In Sachen Multiplayer-Matches konnte der Titel bei seinem EU-Release 2002 richtig punkten – tollen Spielmodi sei Dank.

DREAMMIX TV WORLD FIGHTERS 2003

SYSTEM: GAMECUBE

Bomberman war stets für ein paar echte Freak-Spin-offs gut – aber nur wenige erreichten die … hmmm … sagen wir mal „Qualität“ von *TV World Fighters*. Quasi ein *Smash Bros.*-Klon, konntet ihr euch hier mit Figuren von Hudson, Konami und Takara gegenseitig die Hucke vollhauen. Eine Schlägerei zwischen Bomberman, Optimus Prime und Simon Belmont sollte sich aber besser spielen – Japan-only-Release hin oder her.



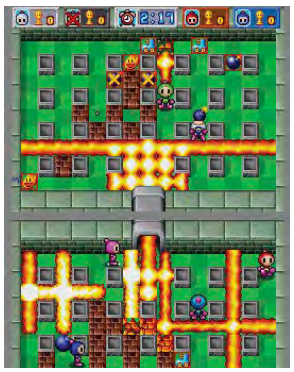
BOMBERMAN HARDBALL 2005

SYSTEM: PLAYSTATION 2

Die Japaner mögen knuffige Sachen. Die Japaner mögen Baseball. Ja, lässt sich das denn nicht irgendwie miteinander verbinden? Sehr wohl, meinte Hudson – und gönnte *Bomberman* eine Sportspielsammlung inklusive Golf, Tennis und natürlich Baseball. Das ganze Teil war auch für uns Europäer leidlich unterhaltsam, der (unverzichtbare) Battle-Modus war aber wieder mal am spaßigsten.

BOMBERMAN DS 2005

SYSTEM: NINTENDO DS



Das erste DS-*Bomberman* bescherte Spielern weltweit einen heißen Sommer 2005! Erfreulich fanden wir dabei die smarte Nutzung der Power-ups: Segnete euer Bomber das Zeitliche, durftet ihr euch für ein Upgrade entscheiden, um schnell wieder ins Spiel zu kommen. Auch witzig: Warft ihr über den Touchscreen gekonnt eine Bombe auf einen aktiven Versus-Modus-Teilnehmer, konntet ihr dessen Platz einnehmen.

BOMBERMAN: ACT ZERO 2006

SYSTEM: XBOX 360

Tja, schade: Unser Schwestermagazin XBG Games hat in ihrer elfjährigen Geschichte bisher exakt 900 Xbox-Spiele getestet. *Act Zero* liegt in dieser Liste mit einer Wertung von 27 % auf Rang 899. Hudson: Wir können ja verstehen, dass ihr für eure 360-Premiere von *Bomberman* den Anschluss zur Zielgruppe der Microsoft-Konsole finden wolltet. Aber diese auf realistisch, grimmig und graubraun getrimmte Frontalkollision mit dem guten Geschmack war einfach eine richtig schmutzige Bombe!

BOMBERMAN LAND 2007

SYSTEM: Wii, PSP

Die Ursprungsfassung dieser Spielesammlung stammt von der Playstation, wir geben aber der im März 2008 auch in Deutschland erschienenen Wii-Version den Vorzug. Die 40 Minigames machten Spaß und integrierten auch die Wiimote gekonnt ins Spiel. Der Versus-Modus erfreute zudem mit großer Modifikationsbereitschaft.

BOMBERMAN LIVE 2007

SYSTEM: XBOX 360

Eine fantastische *Bomberman*-Fassung, die da mitten im Hochsommer 2007 weltweit für die Online-Plattform Xbox Live erschien und bis zu acht Spieler gleichzeitig zu herrlich hektischen *Bomberman*-Duellen über das Internet einlud. Einen Einzelspielermodus gab es zwar nicht – brauchte aber auch keiner.

BOMBERMAN ULTRA 2009

SYSTEM: PLAYSTATION 3

Eines der letzten traditionellen *Bomberman*-Spiele. Es setzte einen deutlichen Fokus auf die Modifizierung eures Charakters und der Spielbedingungen der 14 abwechslungsreichen Versus-Levels.

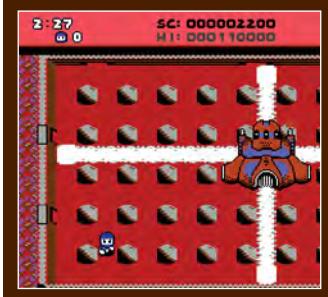
ANGRIFF DER KLONE

Genau wie bei Nitroglycerin: Besser gut kopiert als schlecht selbst erfunden!

BOMBERMINE 2013

SYSTEM: PC (BROWSER)

Eine der jüngsten *Bomberman*-„Interpretationen" zeigt sich als explosives MMOG, in dem sich bis zu unglaubliche 1.000 Spieler gleichzeitig hochzujagen versuchen. Das Teil ist völlig irre, macht aber auch richtig Spaß – raffinierten Power-ups sei Dank.



BOMBERLAND 2013

SYSTEM: C64

Dieser Bomber-Bruder für den C64 war unglaubliche zehn Jahre lang in der Entwicklung. Das Warten hat sich aber gelohnt, gefallen doch sowohl die Grafik als auch der Versus-Modus für bis zu fünf Spieler. Schaut's euch an: www.rgcd.bigcartel.com.

BOMB BUDDIES 2012

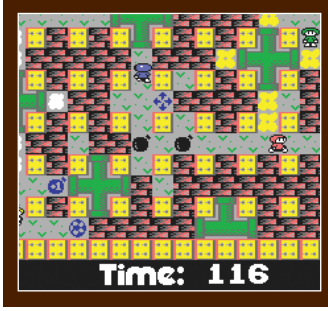
SYSTEM: PC (BROWSER)

Eine moderne Free-to-Play-*Bomberman*-Fassung, die Multiplayer-Modi für bis zu acht Spieler und modifizierbare Charaktere zu bieten hat – aber leider auch einen unübersehbaren Schwerpunkt auf kostenpflichtige Zusatzinhalte.

BOMBOY 1993

SYSTEM: MEGA DRIVE

Ein inoffiziell auf dem Mega Drive veröffentlichter *Bomberman*-Klon ohne Versus-Modus, dafür mit grausiger Musik, verbautem Leveldesign und einer Grafik, bei der man zur besonders intensiv getönten Sonnenbrille greifen möchte.



BOMB MANIA 2013

SYSTEM: C64

Und noch eine C64-Variante von *Bomberman*, die Multiplayer-Gefechte für immerhin bis zu vier Spieler bietet. Außerdem fügt es der wohlbekannten Spielidee frische Impulse hinzu, etwa durch die Möglichkeit, Bomben in Röhren verstecken zu können.

Jeden Monat werfen wir einen Blick in die Vergangenheit – genauer gesagt in alte N-ZONE-Ausgaben, die vor fünf, zehn und fünfzehn Jahren erschienen sind. Welche Spiele waren damals angesagt, welche Hardware war damals aktuell? Was hat die Redaktion bewegt? Und wie haben sich Nintendo und die N-ZONE im Laufe der letzten 15 Jahre entwickelt? Das Team stöbert monatlich in den Archiven des Computec-Verlags und bringt längst Vergessenes wieder ans Tageslicht.

DIE N-ZONE-ZEITREISE

Das gab's damals vor 5, 10 und 15 Jahren in der N-ZONE zu lesen!

N-ZONE 09/1999

Nein, den Preis für das schönste Titelbild in der N-ZONE-Geschichte gewinnt die Ausgabe 09/1999 ganz bestimmt nicht. Aber damals war *Shadow Man* nun einmal ganz groß, und dem weltweit ersten Test des Abenteuers wurde durch die prominente Platzierung auf dem Cover Rechnung getragen. Mit 93 Prozentpunkten konnte es die hohen Erwartungen zum Glück voll erfüllen. Mit nur vier weiteren Tests zu *WWF Attitude*, *Rugrats: Scavenger Hunt*, *Flying Dragon* und *Shadowgate 64* war der Testteil ansonsten eher mager gefüllt. Besser sah es da schon bei den Vorschauen aus: *Zelda Gaiden* (das später als *Majora's Mask* erscheinen würde), *Donkey Kong 64* und *Resident Evil 64* stellten die Highlights dar. Ansonsten wurden noch acht weitere Titel wie *Armorines: Project S.W.A.R.M.*, *Sprocket* und *Tonic Trouble* unter die Lupe genommen, an die sich heutzutage wohl nur noch beinharte N64-Nostalgiker erinnern dürften. Es sei an dieser Stelle übrigens noch auf eine Eigenart der damaligen Hefte hingewiesen, die im Jahr 2014 undenkbar erscheint: Handheld-Spiele wurden stets nur auf zwei Halbseitern abgehandelt, mit nur einem Bild pro Titel und einem Minimum an Text. Und das, obwohl der Game Boy damals der Konsolen-Konkurrenz in puncto Verkaufszahlen mühelos den Rang ablief!

AUSGABE 09/2004

„Sommerloch!“ hieß die Überschrift des Editorials der Ausgabe 09/2004 – und der Inhalt des Heftes bestätigte diesen Einstieg: Gamecube und Game Boy Advance zusammengenommen, warteten gerade einmal mit sieben Tests auf. Wie ihr seht, war die Situation im August also keine andere als sie es heute, im August 2014 ist. Dafür konnte die Redaktion in diesem beschränkten Rahmen drei wahre Hits unter die Lupe nehmen: *Spider-Man 2* gilt nach wie vor als eines der besten Lizenzspiele aller Zeiten und heimste verdiente 85 Prozentpunkte ein. *Pandora Tomorrow*, der zweite Teil der *Splinter Cell*-Reihe, kam gar auf eine Wertung von 90 Prozent. Die beste Benotung erhielt jedoch *Fire Emblem* für den Game Boy Advance, welches stolze 91 Prozentpunkte erhielt. Der damals noch relativ frisch der Öffentlichkeit präsentierte Nintendo DS wurde – noch in Prototyp-Form – in einer vierseitigen Reportage vorgestellt, inklusive Statements diverser euphorischer Spiele-Hersteller. Da auch noch ein Special zu dem damals neuen *NES Classics* für den GBA seinen Weg ins Heft fand, war trotz Sommerloch der Platz für Vorschauen knapp bemessen. Neben *Prince of Persia 2* (erschienen als *Warrior Within*), *Killer 7*, *Goldeneye: Rogue Agent* und *Catwoman* wurde das in Japan ursprünglich für das N64 erschienene und dann auf den Gamecube portierte *Animal Crossing* vorgestellt – jawohl, der allererste Teil! Die ebenfalls enthaltene Vorschau zu dem Zombie-Abenteuer *Dead Rush* war übrigens die erste und letzte ihrer Art: Der vielversprechende Titel wurde kurze Zeit nach Drucklegung des Heftes gecancelt.

AUSGABE 09/2009

„Von wegen Sommerloch!“ Als würde sie eine Antwort auf die Editorial-Überschrift fünf Jahre zuvor geben, verweist die Redaktion im Editorial der Ausgabe 09/2009 auf die Fülle an vorgestellten und getesteten Titeln im Heft. Zumindest mengenmäßig hält die Redaktion Wort – 21 Previews und 15 Reviews zu Wii- und DS-Spielen sprechen für sich. Während bei den Vorschauen auch Highlights wie *Dead Space Extraction*, *DJ Hero*, *Monado: Beginning of the World* (später: *Xenoblade Chronicles*) und *Sonic & Sega All-Stars Racing* ihren Weg ins Heft fanden, sieht es qualitativ bei den Tests aber großteils eher mau aus. Gerade einmal *Cursed Mountain* (im Singleplayer) und *Wii Sports Resort* (im Multiplayer) schaffen es über die 80er-Marke. Die Ehre rettet der Import-Test zu *Dragon Quest IX: Hoshizora No Mamoribito*, das sowohl im Einzel- als auch im Mehrspieler-Modus 90 Prozentpunkte einheimsen kann. Im Retro-Bereich wirft das Team einen Blick zurück auf das N64-Abenteuer *Castlevania*, das sich aufgrund der miesen deutschen Bildschirmtexte einen wenig wünschenswerten Kultstatus erarbeitet hat und stellt die „zehn dümmsten Nintendo-Werbespots aller Zeiten“ vor. Auf Platz eins befindet sich natürlich der *Zelda*-Rap, der anno dazumal *A Link to the Past* im japanischen Fernsehen bewarb. Hach ja, da werden Erinnerungen wach.

DER TON MACHT DIE MUSIK

Vom kleinen Pong bis zum perfekten Orchesterklang: Warum Musik und Soundeffekte für Videospiele unverzichtbar geworden sind.

Die Musik zu *Medal of Honor: Allied Assault* stammt aus der Feder von Michael Giacchino. Er ist kein Unbekannter in diesem Geschäft, erhielt er doch unter anderem den Oscar für den Soundtrack zum ebenso liebenswerten wie erfolgreichen Animationsfilm *Oben* und einen Grammy-Award für *Ratatouille*.

Super Mario Bros. **ist ein akustisches Meisterwerk aus der Feder von Keiji Kondo. Musik und Soundeffekte geben Hinweise auf die aktuelle Spielsituation.**

Musik berührt uns, schafft Emotionen. Sie lenkt uns, gibt Hinweise und Tipps. Sie erzeugt Atmosphäre und beeinflusst die Stimmung. Musik und Sound-Effekte sind für Videospiele ebenso wichtig wie hochauflösende Grafik und eine handliche Steuerung. Oft bleibt sie uns sogar deutlich intensiver in Erinnerung – man denke nur an *Dead Space 1* oder *Dead Space: Extraction* für die Wii. Dennoch nehmen wir sie anders wahr. Unterschwelliger, vorsichtiger und oftmals einfach unbewusst. Aber gäbe es keine tonale Untermalung in Videospielen, würden wir Letztere nur als eine lose Aneinanderreihung von Polygonen und Strukturen wahrnehmen. Speziell Actiongames und Ego-Shooter wären ohne wuchtige Explosionen, Sprachausgabe und einen mächtigen Soundtrack langweilig.

Ein leises Pong als Urknall

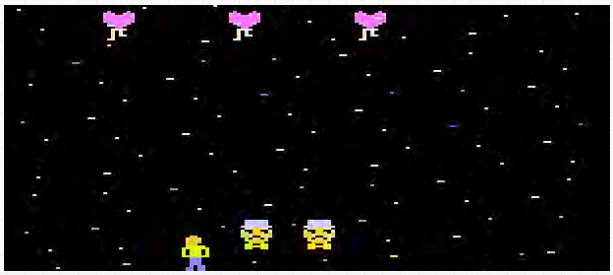
Musik und Effekte gehören zu Videospielen wie das Salz in die Suppe. Doch erst in den vergangenen zehn Jahren rückten die Komponisten und ihre Werke vermehrt ins Zentrum des Interesses. Soundtracks sind in unserer Zeit oft exklusive Beilagen in wertvollen Special Editions oder werden über iTunes direkt verkauft. In Konzertreihen wie Video Games Live! arrangieren die Künstler ihre Werke neu und bieten sie per Orchester einem großen Publikum dar. Doch ehe Videospiele auf dem heutigen Stand waren, vergingen 30 Jahre. Eine Zeit voller Revolutionen: Vom leisen Ticktack eines *Pong* ging die Reise über die fantastischen Midi-Klänge eines SNES hin zu emotionalen Ohrwürmern wie *Dovakhiin* aus *The Elder Scrolls V: Skyrim* oder gar den verstörenden Melodien eines *Silent Hill 2*.

Die Musik für die Amiga-Version von *Turrican II* wurde von Chris Hülsbeck komponiert. Er gehört bis heute zu den bekanntesten Musikern für Videospiele.

MUSIKER IN VIDEOSPIELEN

Moonwalker

Release: 1989 **System:** Amiga, Atari ST, Commodore 64, PC etc.
Popstar: Michael Jackson
Besonderheiten: Die Story folgt dem Plot des gleichnamigen Kinofilms und beinhaltet digitalisierte Versionen von acht legendären Jackson-Hits, darunter zum Beispiel *Beat it*, *Billie Jean* und *Thriller*.

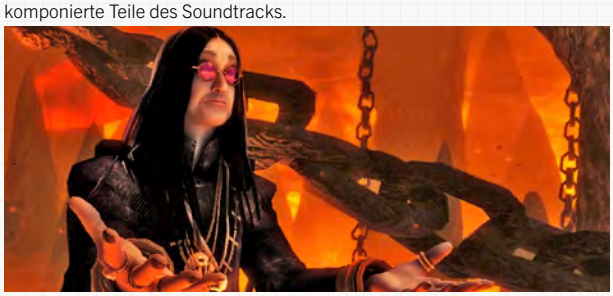


Journey Escape

Release: 1982 **System:** Atari 2600
Popstar: Journey
Besonderheiten: Keiner der Tracks des gleichnamigen Albums wurde in *Journey Escape* verarbeitet, lediglich *Don't stop believing*. In dem Geschicklichkeitsspiel weicht ihr unter anderem liebestollen Groupies aus.

The Nomad Soul

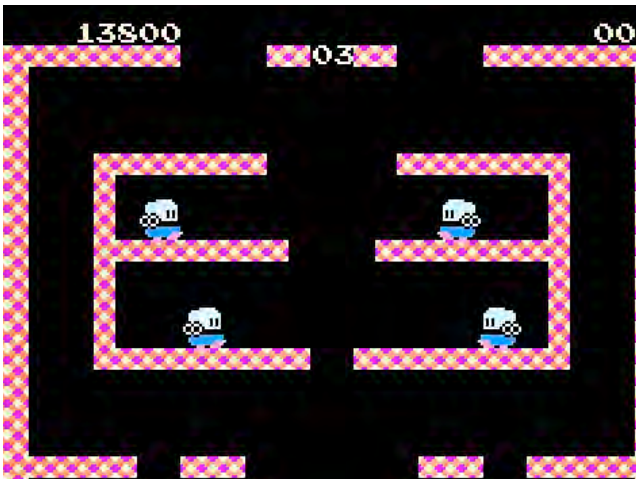
Release: 1999 **System:** PC, Dreamcast
Popstar: David Bowie
Besonderheiten: Bowie taucht gleich zwei Mal im Spiel in verschiedenen Rollen auf. Zudem hatte er einen gewissen Einfluss auf das Gamedesign und komponierte Teile des Soundtracks.



Brütal Legend

Release: 2009 **System:** PC, Xbox 360, Playstation 3
Popstar: Ozzy Osborne
Besonderheiten: In *Brütal Legend* tauchen unzählige Musiker auf, darunter Lemmy Kilmister von Motörhead oder Jack Black. Ozzy Osborne spielt den Guardian of Metal. Wen auch sonst?

Für die Musik zu *Secret of Mana* wurde Hiroki Kikuta von Chef-Entwickler Kenji Ito ausgewählt. Kikuta komponierte die Midi-Melodien nahezu alleine von Hand.



Die Titelmelodie von *Bubble Bobble* hat Ohrwurm-Qualitäten. Der Comic-Track ist ungeheuer eingängig, bleibt auch nach einer kurzen Session im Gedächtnis.

Vom zaghaften Beginn …

Zwar haben Videospiele ihren Ursprung in den Spielhallen, doch in den Anfangsjahren waren die Arcade-Maschinen noch stumm. Auch die ersten Heimsysteme wie etwa das Magnavox Odyssey besaßen damals keinerlei Möglichkeit zur Ausgabe von Tönen, geschweige denn von Musik. Atari ist hier einmal mehr der Vorreiter: Dessen 1972 veröffentlichter Spielautomat *Pong* machte seinem Namen alle Ehre und kreierte einen für jeden Spieler bekannten Ton, der inzwischen als Urknall für die Soundentwicklung gilt. In den Folgejahren nahmen die Möglichkeiten dann rasend schnell zu. Titel wie Midways *Gun Fight* sind die Urgroßväter aktueller Actionspiele, auch wenn bei dem Westernspiel Schüsse noch eher wie ein primitives Knallen anmuteten. Beinahe zeitgleich mit dem Erscheinen des Atari 2600 setzten Arcade-Titel wie *Space Invaders* oder *Asteroids* erste Meilensteine. Hier wurde bereits deutlich, welche Signifikanz die Geräuschkulisse für virtuelle Spiele haben kann: In *Space Invaders* signalisiert ein rhythmisches Klopfen die Bewegung der anrückenden Außerirdischen. Je knapper das Zeitlimit wird, desto hektischer werden auch die Geräusche. Dies erzeugt unweigerlich ein Gefühl der Panik! Eine wegweisende Technik, die später etwa in Titeln wie *Tetris* oder dem Klassiker *Pac-Man* aufgegriffen wurde. In den Folgejahren erschienen Arcade-Titel wie *Tempest*, Nintendos *Donkey Kong* und natürlich ebenjenes *Pac-Man*, das bis heute als Aushängeschild für Videospiele geliebt wird und vollkommen zu Recht Kultcharakter besitzt. Einen Soundtrack besaß aber auch *Pac-Man* nicht. Eines der ersten Spiele, das eine Art Titelmelodie, bestehend aus einer sich wiederholenden Notenfolge, zu bieten hatte, war das 1980 erschienene Rennspiel *Rally-X*. Von Ohrwurmcharakter kann hier allerdings noch nicht die Rede sein. Die technischen Beschränkungen waren zu Beginn der 80er-Jahre schlicht noch zu groß, um auch nur marginale Soundtracks zuzulassen. Der 1982 veröffentlichte Commodore 64 beispielsweise, wenn auch wegweisend und revolutionär, war lediglich in der Lage, 4-Bit-Samples darzustellen.

… über den schnellen Aufstieg …

In den 80er-Jahren konstruierte der Ingenieur Bob Yannes mit dem SID-6581-Chipsatz eine Art kleinen Synthesizer für den Heimgebrauch. Die Folge waren für damalige Verhältnisse ungeahnte Freiheiten für Komponisten. Aus heutiger Sicht war aber das 1985 veröffentlichte NES von entscheidender Wichtigkeit. Es stieß eine neue Boom-Phase an, welche die Branche bitter nötig hatte. Gemeinsam mit der Konsole erschien auch *Super Mario Bros.* – und mit ihm Koji Kondos genialer Soundtrack samt den dazu passenden Effekten. Nie gingen Musik und Gameplay derart flüssig ineinander über. Nie waren Melodien so eingängig. *Super Mario Bros.* ist ein Meilenstein der Video-

ZU GAST BEI BLUE BYTE

Stefan Randelshofer ist Lead Sound Designer bei Blue Byte. Sein aktuelles Projekt ist das PC-Strategiespiel *Die Siedler: Königreiche von Anteria*.

Das passende Equipment: In den Schränken von Stefans Büro stapeln sich Mikrofone und Instrumente.

Bei der Arbeit: Mit dem Profi-Programm F-Mod weist Randelshofer Ereignissen im Spiel Geräusche zu, legt Übergänge fest & bestimmt den Einsatz der Musik.

Das Titelthema von *Metal Gear Solid* wird im Spiel einprägsam variiert. Das Motiv wird auch in späteren Teilen der Serie aufgegriffen und bleibt so stets prägnant.

spiel- und Soundgeschichte, von dem Nintendo bis heute zehrt. Gleichzeitig kamen 1987 mit *Final Fantasy* und *The Legend of Zelda* zwei Spiele auf den Markt, die für ihre atmosphärische Musik geradezu legendär sind – eine ganze Generation von Videospielern pfiff und summte die Melodien nach. Gerade das Fantasy- und Rollenspiel-Genre sollte ein Garant für fantastische Soundtracks werden: *Final Fantasy*-Komponist Nubou Uematsu verknüpft Einflüsse aus Kinofilmen mit seiner Spielmusik und wurde so einer der wahren Revolutionäre seines Faches.

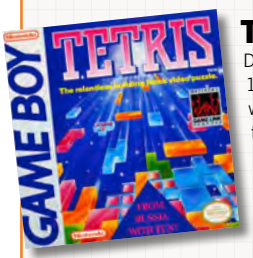
… zum Sprung ins Jetzt!

Mit immer leistungsfähigeren Konsolen und größeren Speicherressourcen boten sich den Komponisten zunehmend mehr Möglichkeiten. Der Heimrechner Amiga 500 beispielsweise war bei Elektrokünstlern besonders populär, da man mit der passenden Software klassische Instrumente digitalisieren und sampeln konnte. Diese Technik sorgte etwa im Soundtrack von *Shadow of the Beast* von David Whittaker oder *Turrican II* von Chris Hülsbeck für damals unerreichte Ergebnisse. Vorbei waren die Zeiten von einzeln aneinandergereihten Tönen oder generierten Melodien: Auf dem Amiga gab es seinerzeit anspruchsvolle Elektromusik mit klirrenden Bit-Gitarren und wuchtigem Sound! Trotzdem blieb der Speichermangel auf Cartridges und Disketten eines der größten Hindernisse, wenn es um die Digitalisierung von Musik für Video- und Computerspiele ging. Erst mit der Einführung von CD-Laufwerken Anfang der 90er wurde diese Hürde genommen. Der Sega Saturn und die Playstation brachten die notwendige Hardware für Musikstücke in CD-Qualität und satten Stereo-Sound mit. Spiele wie *Wipeout* begeisterten damals mit ihren Techno-Klängen. Die Tracks in *Street Fighter Alpha 3* machten Lust zum Kämpfen. *Resident Evil* auf der anderen Seite ließ vielen Spielern mit seinen Schockeffekten Schauer über den Rücken laufen.

DIE POPULÄRSTEN SOUNDTRACKS

Final Fantasy

Sich bei der *Final Fantasy*-Reihe für nur ein Spiel mit tollem Soundtrack zu entscheiden, ist nahezu unmöglich. Hauptverantwortlicher für einen Großteil der Stücke ist Nobuo Uematsu. Er verwendet bekannte Motive der *Final Fantasy*-Musik in abgewandelter Form immer wieder und kreiert so einen unglaublichen Wiedererkennungswert.



Tetris

Das Knobelspiel *Tetris* von Alexei Paschitnow lag 1989 jedem Nintendo Game Boy bei. Berühmt wurde es nicht zuletzt für seine eingängigen Hintergrundmelodien. Es handelt sich dabei unter anderem um Abwandlungen der *Französischen Suite* von Johann Sebastian Bach und um eine Version des russischen Tanzliedes *Korobeiniki*.

Silent Hill 2

Schon im ersten Teil steuerte Akira Yamaoka den Soundtrack bei, aber für viele Fans ist die akustische Untermalung von *Silent Hill 2* die Krone seiner Schöpfung. Eine starke, einfühlsame Komposition, die Emotionen wie Angst und Einsamkeit nährt. Ungewöhnlich: Die Musik wurde später ebenfalls in den *Silent Hill*-Filmen verwendet.

The Elder Scrolls V: Skyrim

Die Musik von *The Elder Scrolls V: Skyrim* wurde von Jeremy Soule komponiert. Das wuchtige Thema des Dovahkiin erlangte dabei nicht nur durch das hervorragende Spiel Berühmtheit, sondern auch durch die unzähligen Interpretationen, die bei Youtube verbreitet wurden. Besonders beliebt: die Fassung von Pop-Geigerin Lindsey Sterling und Nachwuchsmusikerin Malukah.

Martin O'Donnell und Michael Salvatori produzierten den Soundtrack des Xbox-Meilensteins *Halo: Combat Evolved*. Hier wird vor allem mit futuristischen Sphärenklängen und wuchtigen Chorälen gearbeitet. Das erzeugt eine heroische Stimmung.

INTERVIEW MIT STEVE SZCZEPKOWSKI

Steve Szczepkowski ist Musiker mit Leib und Seele und spielt seit seiner Jugend in mehreren Bands. Nach einem späten Studium im Bereich Computer Assisted Sound Design ist Szczepkowski heute Executive Audio Designer für *Deus Ex: Human Revolution*.

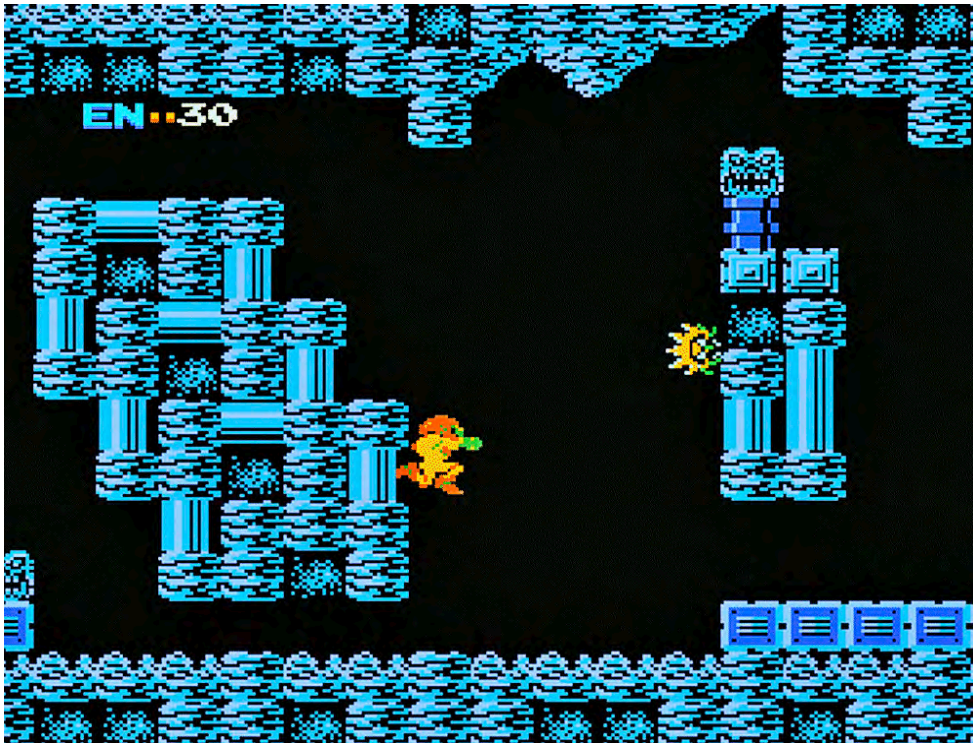
N-ZONE: Was ist der Unterschied zwischen der Komposition eines Film- und Spielsoundtracks?
Szczepkowski: Ein Film dauert nur selten länger als 90 Minuten und alle Aktionen sind durch das Drehbuch vorgegeben. Videospiele besitzen eine Länge von zwölf oder mehr Stunden und sind – abhängig von der Spielweise des Benutzers – sehr dynamisch. Man muss die Musik entsprechend an die Spiel-Engine anpassen und viele Faktoren abwägen.

N-ZONE: *Deus Ex: Human Revolution* ist ein sehr offenes Spiel. Wie versucht ihr, die verschiedenen Spielstile zu unterstützen?
Szczepkowski: In einem Open-World-Spiel versuchen wir als Sound Designer, möglichst viele Spielarten musikalisch zu unterfüttern. Andererseits können wir längst nicht jeden Stil unterstützen. Besagtes Abwägen besteht daher in dem Festlegen von Regeln, entscheidenden Momenten und Auslösern. Hierfür die richtige Balance zu finden, ist ein langer Prozess mit vielen Überlegungen und vielen Testläufen. Er ist daher mit einer Menge Kommunikation zwischen Sound- und Entwicklerteam verbunden.

N-ZONE: Gaming-Hardware wird immer leistungsfähiger. Inwiefern profitiert das Sounddesign von den stärkeren Konsolen?
Szczepkowski: Je leistungsfähiger die Hardware und je größer die zur Verfügung stehenden Speicherressourcen, desto reichhaltiger sind auch unsere Möglichkeiten für Musik und Soundeffekte. Früher war man auf Stereo-Wiedergaben beschränkt, heute ist es Dolby 5.1. Wir können mehr und komplexere Effekte laden, streamen sie dank zusätzlicher Speichermöglichkeiten schneller. Trotzdem muss man sich kreative Grenzen setzen. Manchmal ist weniger mehr: Nicht unbedingt die pure Detailmasse entscheidet, sondern vielmehr der kreative Umgang mit Tönen und Musik.

Vom Zähmen der Technik

Die 32-Bit-Revolution optimierte das Spielerlebnis mit modernster 3D-Grafik und ebenbürtigem Ton. Allerdings wurde Musik damals noch häufig auf Mixed-Mode-CDs gespeichert. Bedeutet: Musik und Spieldaten befinden sich auf derselben CD, können aber nicht gleichzeitig ausgelesen werden. Das wiederum stellte die Entwickler vor eine große Herausforderung und die Spieler vor teils lange Ladezeiten oder Aussetzer bei Track-Wechseln. Erst mit den Jahren optimierten die Hersteller die verfügbaren Speicherressourcen und lagerten notwendige Daten per Streaming schnellstmöglich aus. Mit dieser Entwicklung begann auch die Generation der lizenzierten Soundtracks. Wer erinnert sich nicht an die muntere Punk-Mucke aus *Tony Hawk's Pro Skater*, die Lieder von Nine Inch Nails in mehren id-Games oder gar an Blurs *Song 2* in *FIFA Frankreich 98*? Heute sind lizenzierte Lieder in Spielen wie *Watch Dogs*, *FIFA 14* oder *GTA V* gar nicht mehr wegzudenken. Sie sorgen für ein Gefühl der Vertrautheit, rufen reale Erinnerungen wach und vermengen diese mit der Stimmung des Spiels. Überhaupt ist die *GTA*-Serie seit dem revolutionären dritten Teil ein Paradebeispiel für perfekt zu einem Spiel passende Musik. Als die berühmt-berüchtigte Gangster-Serie ihre großartige Premiere auf der Playstation 2 hinlegte, haben etliche Spieler viele Stunden allein damit verbracht, sich in ein Auto zu hocken, auf einem möglichst abgelegenen und ruhigen Stellplatz zu parken und einfach nur stundenlang den virtuellen Radiosendern zu lauschen. Neben den verschiedenen Musikstilen je nach eingeschalteter Frequenz erfreuten sich die Spieler vor allem an den mit viel Leidenschaft und noch mehr Blödsinn vorgetragenen Werbespots, gestellten Call-in-Shows und Esoterik-Ratgebern. Natürlich profitieren auch Tanz- und Musikspiele wie *Just Dance*, die *Rock Band*-Reihe oder der Genre-Mitbegründer *Dance Dance Revolution* massiv von moderner Sound-Technik. Ohne Musik in CD-Qualität wäre das komplette Tanz-Genre wohl nie in die Wohnzimmer gekommen, sondern hätte auf ewig in Spielhallen dahinvegetieren müssen.



Der beklemmende Soundtrack von *Metroid* steht im krassen Gegensatz zu den eher poppigen Scores der Nintendo-Titel aus den 80ern. Die Musik aus dem (zweiten) Nachfolger, *Super Metroid*, gilt bis heute als eine der besten 16-Bit-Kompositionen.

Die Meister des guten Klangs

Heute sind Musik und Ton in Video- und Computerspielen ein essenzieller Bestandteil der Gesamterfahrung. Ein Stilmittel, um das eigene Produkt zu unterstreichen und auszuschmücken. Und ein Gebiet für absolute Fachleute: Stefan Randelshofer ist Lead Sound Designer bei dem Düsseldorfer Entwicklerteam von Blue Byte. Aktuell arbeitet er an dem Arrangement für das PC-Spiel *Die Siedler: Königreiche von Anteria*, zuvor war der Österreicher bei Piranha Bytes als Audio Director für *Risen 3: Titan Lords* angestellt. Er weiß, wie wichtig kleinste Nuancen bereits für das Gesamtbild eines Videospiels sind. „Das einfachste Beispiel ist ein simpler Mausklick. Das Geräusch dafür muss klares Feedback geben. Aber es darf sich nicht abnutzen. Unser Sound-Programm variiert diesen Effekt daher. Macht es mal ein wenig höher, mal ein wenig tiefer. Dadurch bleibt es einem bewusster im Ohr.“ Aber wie kommen Sounds eigentlich ins Spiel? „Wir haben hier Zugriff auf eine Online-Bibliothek. Darin befinden sind mehrere Terabyte an Effekten. Damit ein Spiel aber wirklich individuell klingt, nehmen wir viele Geräusche selber auf,“ erklärt uns Randelshofer weiter. Seine Recherchen führen ihn nicht selten in den Supermarkt. Für saftige Schlaggeräusche prügelt Randelshofer dann auf Wassermelonen ein. Gebrochene Knochen imitiert er, indem er Möhren und Stangensellerie zerbricht. Damit ihm auch ja kein interessantes Geräusch entgeht, hat er stets ein Mikrofon in seinem Kofferraum. Im Notfall muss auch das Mikro seines Smartphones herhalten. In seiner Tätigkeit als Lead Sound Designer arbeitet Stefan Randelshofer eng mit den Entwicklern zusammen: „In unserem Programm F-Mod kann ich Sound-Effekte direkt mit Events – also Ereignissen im Spiel – verbinden. Einem einfachen Schritt weise ich beispielsweise verschiedene Geräusche oder Truppentypen zu. Ein großer Ritter bekommt auf Grasboden also ein ganz anderes Geräusch als ein Bauer auf Sand.“ Zusätzlich gibt es noch variable Parameter, etwa wenn ein Ritter noch eine Panzerung trägt. Der Soundtrack zu *Königreiche von Anteria* wird dagegen von einem Orchester in Budapest aufgenommen. Die Stücke passen sich dabei aktiv dem Spielgeschehen an. „Abhängig davon, welche Einheiten ich auswähle und wie die Spielsituation gerade ist, verändert sich auch die Musik. Unser Programm stellt taktgenau die Übergänge her. So gibt das Spiel Feedback. Habe ich gewonnen oder verloren? Sind meine Einheiten noch fit?“ *Königreiche von Anteria* ist für Blue Byte ein großes Projekt und soll auch international Fuß fassen. Daher ist der Soundtrack deutlich wuchtiger als in vergangenen *Siedler*-Spielen: „Wir haben ein *Siedler*-Motiv, das sich durch das Spiel zieht. Das gibt es einmal in der fetten Version, fast wie in *Game of Thrones*, aber auch als leises Stück zwischendurch.“ Es geht darum, dass man die *Siedler*-Melodie wiedererkennt und mit dem Spiel verbindet. Musik und Sound-Effekte sind inzwischen kein Nebengeschäft mehr: Nicht umsonst schafften es beispielsweise die von Akira Yamaoka komponierten Melodien aus *Silent Hill 2* auch in die Kinofilme. Selbst ein Hans Zimmer – Grammy- und Oscar-Preisträger für die Titelmusik von *Der König der Löwen* – komponiert inzwischen Soundtracks für Spiele wie *Crysis 2* oder *Call of Duty*. Videospielmusik ist im Mainstream angekommen. Glaubt ihr nicht? Dann besucht mal ein Video-Games-Live-Konzert. Es wird euch umhauen! **Olaf Bleich**

Der Xbox/Playstation-Hit *Bioshock* zeigt, wie Sound und Grafik gemeinsam Stimmung formen können. Die Musik aus den 50er-Jahren passt perfekt zur einzigartigen, utopischen Spielwelt unter dem Ozean und trägt die Atmosphäre des Titels.

AB INS KONZERT: VIDEO GAMES LIVE!

Ihr seid auf den Geschmack gekommen und wollt Videospiel-Musik in Bestform erleben? Ihr habt Lust auf einen spannenden Abend, den ihr so schnell nicht wieder vergessen werdet? Dann hätten wir da eine Idee für euch: Besucht eines der Video-Games-Live-Konzerte in Deutschland!

Was ist Video Games Live?
Ein fantastisches Konzert für Spieler und Freunde großartiger Musik! Von klassischen Melodien bis hin zu rockigen Stücken wird alles geboten, darunter Tracks aus *Skyrim*, *The Legend of Zelda*, *Earthworm Jim*, *Final Fantasy* oder *Assassin's Creed*. So kann man Videospiel-Musik nur selten erleben – Chor, Live-Orchester und spektakulärer Bühnen-Lightshow sei Dank.

Wann und wo geht's los?
Am Samstag, 15. November 2014, um 19:30 Uhr in der Liederhalle in Stuttgart. Tickets gibt es ab 44 Euro, alle Infos und Bestellmöglichkeiten findet ihr unter www.stuttgartkonzert.de/veranstaltungen/Video_Games_Live-652.html. Am 31. März 2015 geht es dann in München weiter.

Ähnlich wie Pro- und Antagonisten in Kinofilmen haben auch die wichtigsten Spielfiguren in *The Secret of Monkey Island* ihre eigene Erkennungsmelodie.

TOMODACHI LIFE

Ab ins virtuelle Leben! Auf der Mii-bevölkerten Insel von *Tomodachi Life* gibt es einiges zu tun. Wir geben euch hilfreiche Einsteigertipps für die abgefahrene 3DS-Lebenssimulation. Von Lukas Schmid

MINISPIELE

Beim Item-Fangen ist es wichtig, den richtigen Moment abzupassen, wenn der Gegenstand die Hand passiert – haltet den Stylus nicht zu nahe an den Bildschirm, um nicht zu früh zuzuschnappen. Beim Klopf-Ringkampf solltet ihr einen guten Rhythmus aus Schlägen auf die rechte und linke Seite des Touchscreens wählen, um erfolgreich zu sein. Manchmal könnt ihr eine Niederlage aber nicht verhindern. Beim Silhouetten-Raten gibt es kaum Tipps, die helfen, stattdessen ist Erfahrung und das Auswendig-Lernen der verschiedenen Umrisse der Schlüssel zum Sieg. Das gilt übrigens auch für das Zoom-Minispiel. Beim Memory könnt ihr theoretisch nicht verlieren, sofern ihr euch alle einmal umgedrehten Karten merkt – außer ihr spielt gegen einen Mii, dann ist ein Sieg vom Glück abhängig. Beim Kartenziehen zu guter Letzt solltet ihr die Karten eures Gegenübers berühren und auf seine Mimik achten – oft verraten eure Gegner sich dadurch und gucken etwa verzweifelt oder erfreut.

SCHÄTZE

Wir geben zu: Die Minispiele werden recht schnell langweilig. Trotzdem solltet ihr sie nicht links liegen lassen, denn ihr erhaltet stets wertvolle Items, die ihr anschließend für gutes Geld verkaufen könnt. Teure Gegenstände wie die Luxus-Vase bringen hier stolze 400 Euro auf einmal! Eine weitere Möglichkeit, an Items zu gelangen, ist der Kauf einer Wundertüte, die ihr jeden Tag ab 17:00 Uhr beim Vergnügungspark erstehen könnt. Neben Kleidung und Nahrung werdet ihr hier sporadisch mit Schätzen belohnt. Besonders leicht fällt es, Geld zu sammeln, sobald eure Figuren Zufriedenheitslevel 20 erreicht haben. Bei jedem weiteren Level-Aufstieg überreichen die Miis euch ab diesem Zeitpunkt entweder eine silberne oder eine goldene Medaille, die 100 respektive 200 Euro wert ist! Weitere Möglichkeiten, Schätze zu erhalten, sind unter anderem der Tomodachi Quest sowie ein Besuch in den Träumen eurer Miis – berührt dafür die blaue Sprechblase über ihren Köpfen, sobald sie im Reich der Träume sind.

NAHRUNGSMITTEL

Was ein gutes Mii sein will, muss anständig essen. Wer was mag, müsst ihr aber erst herausfinden. Neben normalen Präferenzen und Abneigungen verfügt jeder Bewohner über zwei Lieblingsgerichte und zwei, die er absolut verabscheut. Kauft am besten bei Verfügbarkeit eines neuen Lebensmittels im Laden gleich genug, um alle vorhandenen hungrigen Mäuler zu stopfen – auf diese Weise erspart ihr es euch, die einzelnen Gerichte mühselig einzeln aus der Liste herauszusuchen. Vorsicht vor vergammelter Ware: Diese ist nur sehr selten erhältlich, schmeckt so gut wie keinem eurer Miis und kann (was Komplettionisten ärgern könnte) nicht in der Liste bereits erhaltener Nahrungsmittel nachgekauft werden. Abseits des Ladens erhaltet ihr auch von Wundertüten, durch die Bratpfanne und von schlafenden Bewohnern Nahrung.

FAMILIENLEBEN

Ja, auch *Tomodachi Life* kann „durchgespielt" werden, zumindest insofern, dass es einen Abspann zu bestaunen gibt. Bis dahin ist es jedoch ein steiniger Weg. Zuerst müssen zwei Miis ihre Zuneigung zueinander entdecken und eine Beziehung eingehen. Anschließend müssen sie beschließen, zu heiraten – wobei ihr ihnen beim Heiratsantrag im Rahmen eines Reaktionsgeschicklichkeitstests zur Seite steht. Nun muss einer der beiden Liebenden beschließen, dass es Zeit ist, die Liebe durch ein gemeinsames Kind zu besiegeln. Der kleine Balg will dann aufgezogen werden – ihr seid dafür zuständig, ihn zu wiegen und mit ihm zu spielen. Ist auch das erledigt und der Sprössling erwachsen geworden, könnt ihr euch entscheiden, ob ihr ihn auf Reisen schicken oder ihn auf der Insel wohnen lassen wollt. Dann erst ist es so weit und ihr könnt den Abspann des Spiels genießen.

Mii-PROBLEME

Einen Großteil eurer Zeit in *Tomodachi Life* werdet ihr damit verbringen, die vielen kleinen und großen Probleme eurer Miis zu lösen. Das können ziemlich abgefahrene Aufgaben sein. Manchmal bitten euch eure Bewohner, ihre Köpfe oder Bäuche zu betrachten, in anderen Fällen wollen sie Nahrung, Kleidung, neue Inneneinrichtung oder haben aufwendigere Anliegen wie ein Vollbad oder eine Reise in den Urlaub. Zusätzlich müsst ihr ihnen beim Niesen helfen (!), ihre Streitereien mit Nachbarn schlichten, ihnen dabei helfen, sich für einen Lebenspartner zu entscheiden, und vieles, vieles mehr. Seid ihr erfolgreich, steigen der Zufriedenheitslevel eurer Bewohner sowie die Bewertung eurer Insel an. Solltet ihr einmal nicht in der Lage sein, ein Problem zu lösen, ist das kein Beinbruch: Eure Miis nehmen euch das nicht übel und ihr müsst keine negativen Konsequenzen befürchten.

MI(i)TEINANDER

Wie viele Miis eure virtuelle Insel bevölkern, ist eure Entscheidung – wie sich ihre sozialen Kontakte untereinander entwickeln, hingegen nur bedingt. Zwar könnt ihr Beziehungen und auch Freundschaften verhindern und forcieren, indem ihr auf die Nachfrage eurer Bewohner entsprechende Ratschläge gebt. Ob diese Mühen Früchte tragen, hängt aber vielmehr davon ab, ob die verschiedenen Werte bezüglich Wesensart, Vorlieben und so weiter der einzelnen Individuen zueinanderpassen. Ein nachdenklicher Eigenbrötler wird sich mit einer Party-Kanone eher schwertun. Allerdings: Auch wenn ihr die Werte bei der Erstellung eurer Figuren entsprechend verteilt, sodass zwei Figuren derselben Natur zugeordnet sind (siehe Grafik oben rechts), ist das noch keine Erfolgsgarantie. Wie im echten Leben lässt sich auch in *Tomodachi Life* nur bedingt vorhersagen, ob zwei Menschen miteinander können oder nicht. Eine Freundschaft zwischen inkompatiblen Figuren wird deswegen häufig zu Streiteren führen – nicht immer mit darauffolgender Versöhnung.

KLEIDUNGSSTÜCKE

Ein Mii will gut gekleidet sein und ihr seid dafür zuständig. Neue Klamotten erhaltet ihr ihm Laden, aus Wundertüten, durch die Nähmaschine bei euren Gegenständen sowie vereinzelt aus Träumen. Fast jedes Kleidungsstück ist in mehreren Farbvarianten erhältlich. Glücklicherweise müsst ihr aber nicht alle Variationen, sondern nur ein Exemplar kaufen, damit diese in eurem Inventar erscheinen. Andersfarbige Exemplare, die ihr noch nicht besitzt, könnt ihr also jederzeit nachkaufen. Je nachdem welche Lieblingsfarbe ihr euren Miis zugeordnet habt, solltet ihr die entsprechende Variante wählen – die Chance, dass euer Schützling mit dem Teil zufrieden ist, steigt dadurch an. Ein kurzer Tipp noch zu den Inneneinrichtungen: Diese sind stets nur in einer Varbvariante erhältlich. Allerdings sind die verschiedenen Raum-Dekors meistens ziemlich teuer – manche kosten 5.000 Euro oder mehr.

TOMODACHI QUEST

Eine der unterhaltsamsten Aufgaben in *Tomodachi Life* ist der Tomodachi Quest, eine liebevolle Hommage an die Rollenspiele der NES-Ära. In drei bis vier Kämpfen gegen furchteinflößende Feinde wie einen Cappuccino oder den König der Füllfederhalter beweist ihr hier euer RPG-Geschick. Eure vierköpfige Gruppe wird dabei zufällig zusammengestellt und auch auf die Auswahl der Fähigkeiten habt ihr keinen Einfluss. Jede Figur verfügt über einen normalen Angriff, der jedoch nur wenig Schaden macht. Zusätzlich erhalten manche Figuren wesentlich stärkere Spezialattacken – die Chance, dass diese danebengehen ist aber ungleich höher. Magische Attacken hingegen treffen immer ihr Ziel, können aber aufgrund eines begrenzten Mana-Vorrates nur begrenzt genutzt werden – ebenso wie Heilzauber. Unser Tipp: Nutzt immer die Spezialangriffe und hebt euch die endlichen Ressourcen stets für den letzten Bosskampf auf, dann habt ihr die besten Chancen, siegreich daraus hervorzugehen.

RETRODOX – DIE VERGANGENHEIT STARTET JETZT!

Die Website Retrodox öffnet ihre virtuellen Pforten für all diejenigen, denen Retro-Games, alte Videospielkonsolen und liebevoll gezeichnete Pixel-Grafik am Herzen liegen.

Mit der Eröffnung der Website Retrodox – Classic Gaming (www.retrodox.de) erfüllt sich ein persönlicher Traum von Sascha Kroll, dem Gründer der Seite. Sascha und die anderen „dreisten Drei" im Team, Eike, Yasin und Andi, sind allesamt seit vielen Jahren leidenschaftliche Nintendo-Spieler. Demzufolge kennen sie natürlich den Großteil aller Retro-Klassiker, aber auch eher unbekannte oder kuriose „Videospiel-Perlen" sind ihnen im Laufe ihrer langen Zockerkarrieren zwischen die Daddelfinger gekommen. Was liegt näher, als das angesammelte Fachwissen zu vereinen und eine Spielwiese für all diejenigen zu schaffen, denen Bitmap-Optik noch heute heilig ist?

„Hallo da draußen! Wir, das Retrodox-Team, haben es uns zur Aufgabe gemacht, die Games vergangener Tage wieder zum Leben zu erwecken und allen retrofreudigen Spielern erneut (oder erstmalig) einen Einblick in die Titel einer vergangenen Ära zu gewähren. Wir betrachten die guten alten Spiele aus verschiedenen Blickwinkeln und füttern euch mit Infos, Bildern, Videos und interessanten Details, die ihr selbst vielleicht noch nicht gehört habt. Um aus Retrodox eine große, erfolgreiche Anlaufstelle für Klassiker aus alten Zeiten werden zu lassen, brauchen wir vor allem die Fans der vergangenen Generationen; also euch! Je mehr Zuspruch wir bekommen, desto umfangreicher wird unser Angebot auch sein. Da die Seite noch jung ist, fällt der Umfang noch nicht so groß aus, aber neue Reviews und Weiteres werden ständig hinzugefügt. Folgende Inhalte sind bereits umgesetzt, in Planung oder werden bei hohem Anklang folgen:

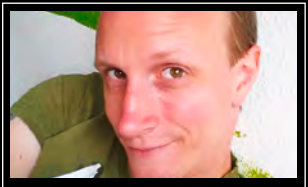
- Neben NES, SNES, N64, Gamecube und Game Boy (Color) packen wir eventuell weitere Retro-Plattformen hinzu.
- Es gibt die Möglichkeit, uns zu kontaktieren und vorzuschlagen, welche Spiele wir zukünftig testen sollen.
- Video-Reviews zusätzlich zu den regulären Reviews, gespielt und kommentiert vom Team.
- Ein Kreativ-Special, das selbstgestaltete Einsendungen von Fans thematisiert.
- Besondere Features, wie direkte Vergleiche zwischen Retro-Original, Remake oder Film (bei Lizenzspielen).
- Und vieles mehr!

Das Retrodox-Team zählt auf euch! Helft uns dabei, dass Retro modern bleibt und schaut unbedingt auf www.retrodox.de vorbei!"

N-ZONE: Hallo Sascha, Eike, Yasin und Andi!
Danke für diesen tollen und umfangreichen Beitrag, den wir mit Freuden in diese Ausgabe der N-ZONE gepackt haben. Schließlich zählt sich die komplette N-ZONE-Redaktion ebenfalls zu den Retro-Fans und wir haben natürlich auch einen Blick auf eure gelungene Website geworfen. Unsere Meinung: Gute Arbeit und immer weiter so!

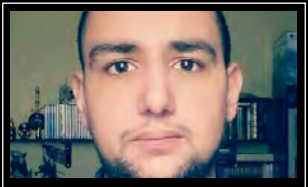
DIE VIER HINTER RETRODOX

Kennengelernt haben sich die vier Zocker in der Gaming-Community „Children of WiFi", die bereits in der N-ZONE (Ausgabe 04/14) genauer vorgestellt wurde. Aus Spielern sind in kurzer Zeit Freunde geworden, die ihr Hobby nicht nur gerne miteinander, sondern zusätzlich mit Gleichgesinnten teilen möchten.



Sascha Kroll (32)
Sascha ist der Kopf hinter Retrodox. Erste Versuche startete er mit seiner Homepage www.wiikend.biz, aber seine Ambitionen verlangten nach einer Seite mit dem Schwerpunkt Retro. Sascha ist den N-ZONE-Lesern vielleicht durch sein „Zelda-Zimmer" ein Begriff, welches in Ausgabe 07/11 abgebildet wurde. In diesem Zimmer werden übrigens alle Video-Reviews für Retrodox aufgenommen. Sein eindrucksvollster Retro-Moment stellt *The Legend of Zelda: Link´s Awakening* dar, ein Spiel, das seine Leidenschaft zu Nintendo vollends weckte.

Eike Schiejok (27)
Für Eike begann die große Liebe zu Nintendo und die noch immer anhaltende Freude an Retro-Titeln so richtig mit dem SNES. Nach dem Schulalltag zu Freunden zu gehen und *Super Mario Kart* zu zocken, hatte schon damals etwas für sich und kann auch heute noch begeistern. Während in seinen Augen die neueren Nintendo-Titel nicht mehr diese Anziehungskraft und Raffinesse besitzen, haben es ihm besonders die N64-Spiele von einst angetan. Aber auch eine Runde *Turtles in Time* geht immer. Und danach gleich noch mal.

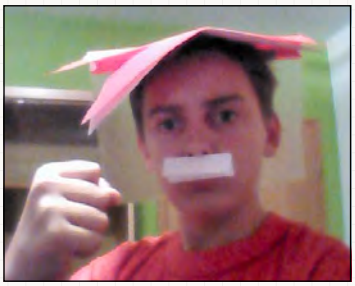


Yasin Battal (24)
Die Arbeit an einer eigenen Homepage für Videospiele hat Yasin schon immer gereizt. Mit Retrodox ergab sich endlich die Gelegenheit. Als wichtiger Bestandteil des Teams helfen vor allem seine Japanisch-Kenntnisse, um eventuell wirklich exotische Retro-Perlen testen zu können. Das Feuer der Leidenschaft wurde mit dem Erwerb des Nintendo 64 entfacht. Zusammen mit *Super Mario 64*, *Mystical Ninja Starring Goemon*, *Extreme-G 2* und *International Super Star Soccer 98* wuchs das Interesse an Videospielen auf den heutigen Umfang an.

Andi Hammerl (27)
Als Gründer von „Children of WiFi", aber auch aufgrund einiger Auftritte in der N-ZONE hat man von Andi vielleicht schon mal gehört. Im zarten Kindergartenalter war es um ihn geschehen: *Super Mario Land* begeisterte ihn so sehr, dass ihm bis zum heutigen Tage nichts anderes als Konsolen und Handhelds der Marke Nintendo ins Haus kommen. Sowohl die alten Perlen als auch aktuelle Veröffentlichungen entfachen pure Begeisterung bei ihm. So spielt Nintendo grundsätzlich eine prominente Rolle in Andis Leben und das soll auch so bleiben!

N-ZONE WETTET, DASS …

DIE LETZTE WETTE:
Für die Leser, die es noch nicht mitbekommen haben, gibt's eine kleine Erklärung zu einer sinnvollen Veränderung innerhalb unserer „N-ZONE wettet, dass"-Rubrik: Um euch etwas mehr Zeit bei der Erfüllung der Aufgaben einzuräumen, präsentieren wir die Auflösungen der Wetten seit diesem Jahr jeweils um eine Ausgabe zeitversetzt. Folglich wird das Ergebnis der aktuellen Wette (siehe unten) in der N-ZONE 11/2014 abgedruckt. So ist diesmal die Auflösung unserer Aufgabe aus Ausgabe 07/2014 an der Reihe. Die Wette lautete, euch in Schale zu werfen und euch im *Super Smash Bros.*-Look ablichten zu lassen. Es erreichten uns wieder zahlreiche Einsendungen, wofür wir uns ganz herzlich bedanken wollen. Gewonnen haben diesmal Adriana, Linda und Max!



DIE AKTUELLE WETTE
Als Wii-U-Fans konnten wir uns in letzter Zeit nicht beklagen! Schließlich sind in den vergangenen Monaten einige Spitzentitel für Nintendos Konsolenflaggschiff veröffentlicht worden und auch in nächster Zeit erwarten wir beispielsweise mit *Hyrule Warriors* oder *Bayonetta 2* hochkarätigen Nachschub! Demnach dreht sich in unserer aktuellen Wette alles um *Hyrule Warriors*! Übrigens haben wir uns entschieden, die Bedingungen etwas zu vereinfachen. So gilt unsere Wette bereits als verloren, sobald eine einzige passende Lesereinsendung rechtzeitig zum Teilnahmeschluss eintrifft. Sollte also mindestens ein Leser unter euch die folgenden Wettbedingungen erfüllen, verpflichtet sich Uwe, einen Tag lang im *Hyrule Warriors*-Look in der Redaktion zu arbeiten!

1. Pickt aus den in *Hyrule Warriors* enthaltenen Charakteren euren Liebling heraus und stellt eine möglichst originalgetreue Verkleidung zusammen, die ihr im Anschluss natürlich auch anziehen sollt.

2. Auf dem Beweisfoto muss eine (oder mehrere) Person/en in einer Pose aus *Hyrule Warriors* abgebildet sein. Zusätzlich sollten alle Personen auf dem Bild jeweils einen N64-Controller in den Händen halten.

3. Keine Pflicht: Schön wäre ein Bild-Hintergrund im Stil der Levels aus *Hyrule Warriors*!

DIE WETTEINLÖSUNG:
Zur Wette aus der N-ZONE Ausgabe 07/2014 haben uns sieben Einsendungen erreicht. Damit musste Uwe seine Wettschuld einlösen und einen Tag lang als Wario verkleidet arbeiten!

DIE PREISE:
Unter allen Lesern, die die Wettbedingungen erfüllen, verlosen wir ein Überraschungspaket. Schickt uns eure Beweisfotos bis einschließlich 15. September 2014 als Mail an redaktion@n-zone.de!

DU, SAG MAL!

DER IDEEN-WETTBEWERB

Dieser Vorschlag unseres Lesers Dennis Plitzko hat uns am besten gefallen!

Jetzt seid ihr dran:
Was sagt Link auf diesem Screenshot zum kommenden Action-Fest *Hyrule Warriors*?
Schickt eure Texte bis zum 28. August 2014 an: redaktion@n-zone.de!

Diese Rubrik gehört euch: Hier kommen die besten Nintendo-Zocker Deutschlands zu Wort und vernetzen sich in unserer Community!

MACHT MIT IN DER MARIO-KART-COMMUNITY!
Mit diesem Code seid ihr dabei: **46-5144-9582-1459**
und auf www.facebook.com/nzonesuperliga!

AKTUELLE TURNIER-INFOS

Und auch diesen Monat steht wieder *Mario Kart* im Mittelpunkt! Schaut rein auf www.facebook.com/nzonesuperliga

Die neuesten Infos zu unseren geplanten und laufenden Superliga-Veranstaltungen findet ihr direkt im Anschluss.

Wie in der letzten N-ZONE angekündigt, hat sich Nintendo mit der Anfrage zu einem *Mario Kart 7*-Turnier gemeldet. Die Organisationsphase ist inzwischen vorbei, weshalb wir euch nun mit allen Infos versorgen wollen.

Die Turniere werden jeweils in den Nintendo Zones in den Mc-Donald's-Filialen ausgewählter Städte veranstaltet. Die Aktion wird am 30. August 2014 stattfinden, genaue Infos zu den Turnier-Standorten und Uhrzeiten gibt es ab dem 20. August 2014 auf: www.streetpass-germany.de

TURNIERABLAUF:

- Das ***MARIO KART 7*-TURNIER** wird an jedem Standort im Lokalen Modus gespielt.

- Die Teilnahmebedingungen und Turniermechanik stehen ab dem 20.8.2014 ebenfalls auf: www.streetpass-germany.de

- **NINTENDO** stellt tolle Gewinne für die Sieger jeder Stadt zur Verfügung.

- N-ZONE-Leser sind herzlich eingeladen, an der Veranstaltung teilzunehmen, indem sie mit ihrem Nintendo 3DS und ihrem *Mario Kart 7*-Spiel zu einem der Standorte kommen. Teilnehmer können so die Streetpasser kennen lernen und selbst Teil der Streetpass-Community werden, um in Zukunft bei den Events der Gruppen mit dabei zu sein.

FACEBOOK-SCHMANKERL

BEITRAG VON SUPERLIGA-USER ANDI HAMMERL:
In unserer Facebook-Gruppe „N-ZONE-Superliga“ dürft ihr neben interessanten Beiträgen auch witzige Videos oder coole Bilder posten. So veröffentlichte unser Mitglied Andi Hammerl kurz vor dem offiziellen Release von *Mario Kart 8* bereits seine Erfolge im Spiel in Form eines Screenshots, hier noch sein Text zu dem geposteten Bild: „Ich habe alle Pokale im Spiel auf drei Sterne geschafft! Das Spiel ist genial, ich freue mich schon auf die ersten N-ZONE-Superliga-Turniere! Wer Posts dieser Art aus meinem Miiverse weiterhin sehen möchte, der ist herzlich eingeladen, mein Profil (Andiworks) zu besuchen und auch ein Follower zu werden!

Der nächste Wettbewerb in unserer Facebook-Gruppe „N-ZONE-Superliga“ wird laut unserem Turnierexperten Robin voraussichtlich im September stattfinden. Über Facebook könnt ihr euch einen Überblick verschaffen: Surft auf www.facebook.com/nzonesuperliga und klickt auf „Gefällt mir“, damit euch keine Infos entgehen!

TRAINING GEFÄLLIG?

Wenn ihr bei *Mario Kart 7* die Versus-Rennen in der 150-cc-Klasse ein bisschen üben wollt, dann solltet ihr unbedingt der „N-ZONE-Superliga“ beitreten! Wie das geht, erklären wir euch hier Schritt für Schritt:

1. Wählt im Hauptmenü von *Mario Kart 7* „Mehrspieler (online)“.
2. Klickt auf „Communitys“ und „Code eingeben“.
3. Gebt die folgende Ziffernfolge ein: 46-5144-9582-1459.
4. Schon geht der Racing-Spaß los! Sobald sich mindestens zwei Spieler in der Lobby befinden, wird die Verbindung hergestellt und die Rennen (jeweils vier in Folge) können beginnen!

HIGHSCORE-KNACKER

Die neue Highscore-Mission

1. Wählt im Hauptmenü von *Mario Kart 8* „Zeitfahren“. Sucht euch anschließend euren Lieblingsfahrer heraus und begebt euch zu den Rennstrecken des Blumen-Cups.

2. Wählt nun die Strecke „Toads Hafenstadt“ und startet ein Solorennen.

3. Sobald die drei Runden abgeschlossen sind und ihr mit eurer Gesamtzeit zufrieden seid, haltet die Home-Taste gedrückt, während das Ergebnis auf dem Bildschirm angezeigt wird.

4. Klickt auf „Miiverse“, dann auf „Posten“ und veröffentlicht einen Screenshot von eurem Ergebnis in der Community. Schickt uns zusätzlich bis zum 28. August eine E-Mail mit der Angabe eurer Bestzeit an redaktion@n-zone.de. Bitte vergesst dabei nicht, uns auch eure Nintendo-ID mitzuteilen, damit wir eure Rekorde überprüfen können. Der Gewinner erhält eine kleine Überraschung!

Hier spechen die Leser: Ihr habt Fragen, Wünsche, Anregungen, Kritik oder Lob zur N-ZONE? Auf diesen Seiten veröffentlichen und beantworten wir eure Leserbriefe und E-Mails!

Wii U IM AUFWIND

Die E3 liegt nun schon ein paar Wochen zurück. Genug Zeit also, um die mannigfaltigen Eindrücke zu verarbeiten und die Messe im Geiste Revue passieren zu lassen. Fragt man nun Spieler dazu, welcher der drei Konsolen-Hersteller, Nintendo, Sony und Microsoft, in diesem Jahr als „Gewinner" hervorgegangen ist, so hört man oftmals, dass der Mario-Konzern sich am besten geschlagen habe. Woran liegt's? Primär daran, dass die Japaner verstanden haben, wo ihre Stärken liegen, und ein hochkarätiges Spiel nach dem anderen präsentiert haben. Vorbei sind die Zeiten von Titeln wie *Wii Music* und *Wii Fit*, die jahrelangen Zockern gerade einmal ein müdes Gähnen entlocken konnten! Dazu eine gelungene Show samt jeder Menge selbstreferenziellem Humor, ein ebenso selbstsicheres wie sympathisches Auftreten und eine intensive Einbindung der Online-Community durch die Nintendo-Treehouse-Videos – und der Aufstieg der schwächelnden Wii U wie der Phönix aus der Asche war perfekt.

Ja, wir reden an dieser Stelle bewusst nur von der Wii U und nicht vom 3DS, denn der Handheld, der ohnehin bereits erfolgreich läuft, spielte auf der diesjährigen Messe nur eine untergeordnete Rolle. Die Konzentration auf die Wii U trägt auf jeden Fall bereits Früchte: Weltweit ziehen die Verkaufszahlen der Gamepad-Konsole konstant an und haben in manchen Märkten – darunter auch Deutschland – bereits die Xbox One abgehängt. Das hätten noch vor wenigen Monaten weder die Fans noch die meisten Analysten für möglich gehalten. Der alte Branchen-Leitspruch „Software sells Hardware" zeigt sich hier so deutlich wie selten zuvor, und das, obwohl viele der auf der E3 vorgestellten Titel wie *Splatoon*, *The Legend of Zelda* oder *Mario Maker* erst im nächsten Jahr erscheinen. Klar, bis die installierte Hardware-Basis der Wii U so groß ist, um sie auch für Dritthersteller wieder interessant zu machen, ist es noch ein Stück hin – aber der erste Schritt ist getan. Ubisoft etwa hat erst kürzlich verlauten lassen, dass man ein beinahe fertig entwickeltes Wii-U-Spiel in der Hinterhand habe, mit der Vorstellung aber noch warte, bis sichergestellt sei, dass es sich auch oft genug verkauft. Was Nintendo nun machen muss, ist, das positive Momentum zu halten: In den richtigen Abständen neue Ankündigungen raushauen, die bereits vorgestellten Spiele durch einen konstanten Nachschub an Infos im kollektiven Spieler-Gedächtnis festzementieren und Wii-U-Besitzer und potenzielle Käufer damit zufriedenstellen. Dann steht einer positiven Wii-U-Zukunft nichts mehr im Wege.

Euer N-ZONE-Team

POST VON KRAUS

Liebe Freunde,
herzlichen Dank für den Blick „hinter die Kulissen" in der N-ZONE 08/2014. Ein großartiges Special, hervorragend recherchiert!

N-ZONE: Hallo Christoph, toll, von dir zu lesen! Wir leiten das Lob mit großer Freude an unsere freie Schreiberin Steffi weiter, die hinter dem Artikel steckt :-)

Im Heft wird darüber spekuliert, dass es in *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* ursprünglich einen Tempel des Lichts geben sollte. Als Beweis für diese Vermutung wird angeführt, dass es im Spiel zwar sieben Weise gibt, aber nur sechs Tempel. Auch die Tatsache, dass es im Geistertempel zwei Sorten von Rätseln gibt – und nicht, wie sonst üblich, nur eine – spräche dafür. Bei einem Interview-Termin in London sprach ich den *Zelda*-Produzenten Eiji Aonuma im Dezember 2009 zu ebendiesen Überlegungen an. Seine Antwort möchte ich gern im Wortlaut wiedergeben:

„Ja, du liegst möglicherweise völlig richtig, wenngleich ich mich nicht mehr genau an alle Details erinnern kann. Es gibt tatsächlich einen Unterschied zwischen den Tempeln, die wir integrieren wollten, und denen, die es im fertigen Spiel gibt. Und das hatte etwas mit Magie zu tun. Wir dachten daran, einige Aktionen, einige Handlungsfäden und einige Rätsel zu integrieren, die etwas mit Zauberfähigkeiten zu tun haben. Wir sind jedoch zum Schluss gekommen, dass andere, bereits existierende, ganz reguläre Items ein ebenbürtiger Ersatz sein können. Wir hatten also ursprünglich drei Tempel, die der junge Link erobern sollte, drei Tempel für den erwachsenen Link und drei, in denen er jeweils einen Zauberspruch erlernen sollte – aber stattdessen haben wir einen Tempel davon eliminiert. Im fertigen Spiel sind nun also drei plus drei plus zwei, also acht Tempel, zu finden."

Quod erat demonstrandum – Beweis erbracht!

N-ZONE: Vielen Dank für deinen Hinweis! Wir haben deinen Artikel noch einmal ausgegraben und gelesen. Sehr interessant zu erfahren, was für Überlegungen hinter dem vielleicht größten Spiel aller Zeiten stecken.

Es ist immer wieder eine große Freude, die N-ZONE jeden Monat aus dem Briefkasten zu ziehen. Ihr habt einen treuen Leser! ;-)

N-ZONE: Ein schöneres Lob können wir uns gar nicht vorstellen :-)

Viele Grüße, euer **Christoph**

EINSAMER RASER

Hallo liebes N-ZONE-Team!
Euer Heft ist das beste! Die Tests, die Leute – einfach alles fantastisch!

N-ZONE: Vielen Dank für das schöne Lob :-) Es macht Freude, für Leser wie dich zu schreiben.

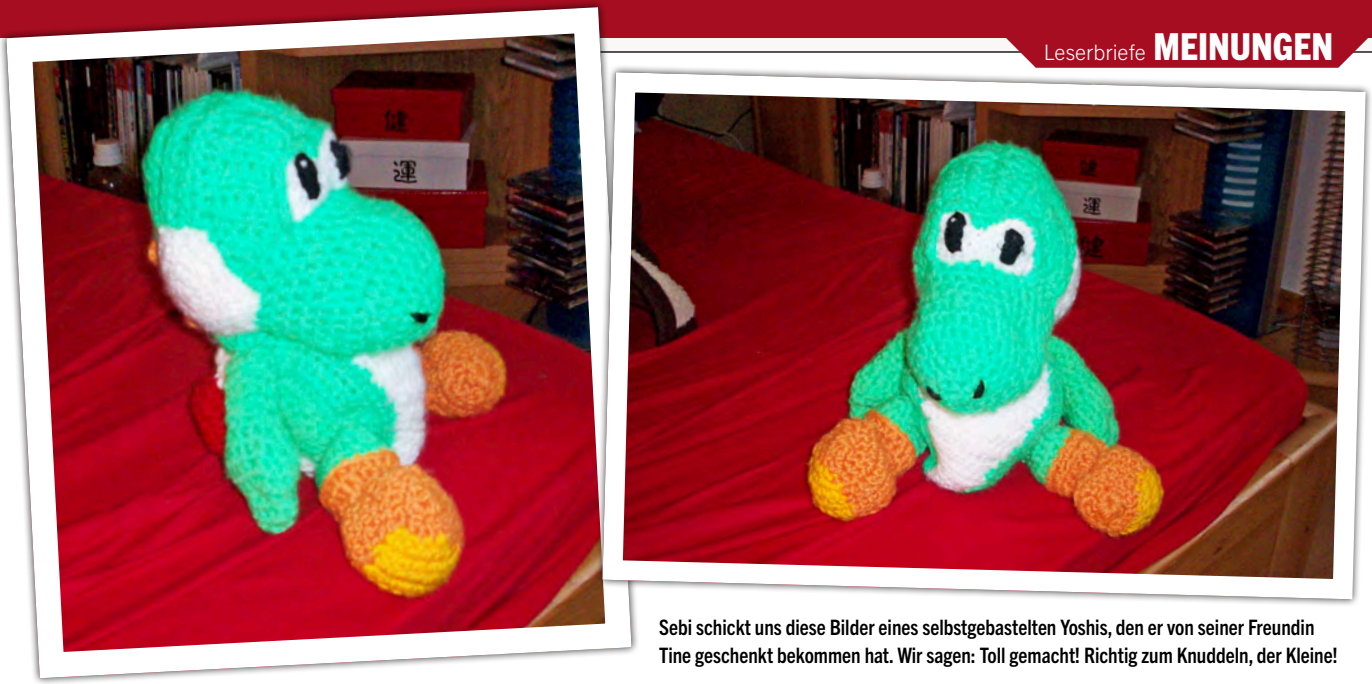
Nun zu meiner Frage: Ich möchte *Mario Kart 7* online zocken, finde aber bei der Spieler-Suche keinen einzigen. Was mache ich falsch? Oder spielt etwa tatsächlich keiner online (was ja nicht sein kann)?

N-ZONE: Ohne Infos zu der Art deiner Internet-Verbindung können wir dir leider keine endgültige Antwort für dein Problem liefern. In verschiedenen Regionen nach Spielern zu suchen, hast du bestimmt schon versucht, oder? Ansonsten mach dich mal bezüglich deiner Verbindungsart schlau und überprüfe, ob sie überhaupt fürs Online-Zocken mit dem 3DS geeignet ist. Im allerschlimmsten Fall besorgst du dir einen offiziellen WiFi-USB-Connector, dann funktioniert's auf jeden Fall. Unser Tipp: Teste bei Gelegenheit mal, wie die Situation bei anderen onlinefähigen 3DS-Titeln aussieht. Dann weißt du, ob es am Modul selbst (unwahrscheinlich) oder an deinem Internet liegt.

Mit freundlichen Grüßen, **Jonas G.**

HEFTKRITIK

Hallo,
es ist nun schon einige Jahre her, seit ich das letzte Mal eine N-ZONE-Ausgabe in Händen hielt. Anlässlich der E3, die mich ziemlich geflasht hat, habe ich mir



Sebi schickt uns diese Bilder eines selbstgebastelten Yoshis, den er von seiner Freundin Tine geschenkt bekommen hat. Wir sagen: Toll gemacht! Richtig zum Knuddeln, der Kleine!

nun wieder einmal das Heft besorgt. Da kommen wir gleich mal zur ersten Kritik: Ihr schreibt ganz groß, *Hyrule Warriors* würde am 26. September erscheinen, dabei handelt es sich dabei um den US-Termin. Hierzulande erscheint es nämlich schon am 19. September. Das wurde übrigens auch im E3-Trailer bekannt gegeben. Und Zelda ist keine Prinzessin mehr, sondern Königin – aber das wusstet ihr wahrscheinlich bei Redaktionsschluss noch nicht.

N-ZONE: Fehler wie solche passieren aus zwei Gründen: Einerseits, wie du richtig feststellst, weil manche Fakten wie die Tatsache, dass Zelda in *Hyrule Warriors* Königin ist, erst nach Redaktionsschluss angekündigt werden – zwischen Produktionsende und dem Erscheinen des Heftes liegen im Schnitt knapp zwei Wochen. Andererseits liegt der Grund darin, dass wir auch einfach nur Menschen sind, denen nun einmal Fehler unterlaufen. Gerade zur E3 wurden wahnsinnig viele Spiele angekündigt und wahnsinnig viele Release-Termine genannt. Hier die Übersicht zu behalten, ist alles andere als einfach, zumal zwischen dem Nintendo Digital Event und dem Redaktionsschluss nicht einmal zwei Tage lagen, in denen wir über 40 Heftseiten produzieren mussten.

Dann würde mich interessieren, warum ihr die Grafik von *Xenoblade Chronicles X* als „Downgrade“ bezeichnet. Ich hab' den Mund nicht mehr zubekommen, als ich allein schon den Anfang des Spiels im Nintendo Treehouse gesehen habe. Das war ja wohl episch.

N-ZONE: Ganz einfache Antwort: Weil das Spiel weniger gut aussieht als auf dem zuvor veröffentlichten Material. Dass es nach wie vor sehr hübsch wirkt, bestreiten wir jedoch keineswegs.

So, und dann würde mich aus purer Neugier interessieren, ob ihr bisher schon von *Dreamfall Chapters: The Longest Journey* berichtet habt, welches im November für PC und Wii U erscheint. Denn in der Auflistung der Wii U Games hab ich dieses nirgends gefunden.

N-ZONE: Berichtet haben wir über das Spiel im Heft noch nicht – was nicht zuletzt daran liegt, dass die Wii-U-Version auf eher wackeligen Beinen steht und von den Entwicklern nicht wirklich prioritär behandelt wird. Aber wir haben das Spiel auf deinen Hinweis hin in unsere Terminliste aufgenommen.

In den 90ern war ich (mit 36 wohl schon ein Nintendo-Fossil) eine treue Leserin eures Magazins, irgendwann ließ ich es dann aber sein. Ich würde gern wieder zu euch zurückkehren, aber bisher vermisse ich das gewisse Etwas. Naja, wir werden sehen. Trotzdem schön, dass es euch noch gibt.

N-ZONE: Na, dann hoffen wir, dass wir dich demnächst wieder zurückgewinnen können :-)

Viele Grüße vom Niederrhein,
Sandra

LINK-KUNSTWERK

Hallo liebes N-ZONE-Team!
Erst mal natürlich das „Unvermeidbare“: Ihr seid echt super, macht bitte weiter so!

N-ZONE: Na, wenn es sich nicht vermeiden lässt ;-) Danke für die lobenden Worte!

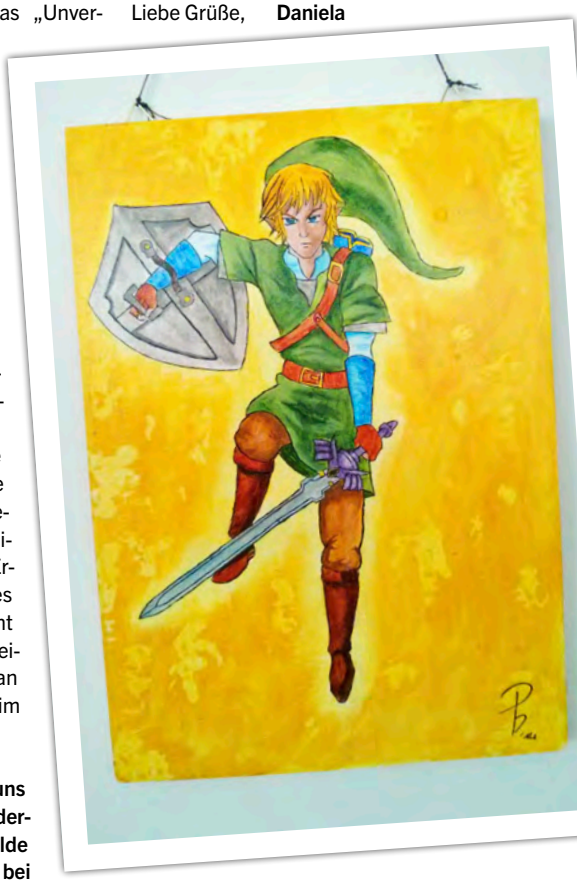
Ebenso klasse sind eure Leser, die euch immer fleißig mit tollen Fan-Artworks versorgen. Nachdem auch mich die Muse geküsst hatte, habe ich den Pinsel geschwungen und schicke euch nun das Ergebnis. Ich hoffe, es gefällt euch! Vielleicht habt ihr ja sogar ein kleines Stückchen Platz an einer Wand bei euch im Büro frei?

N-ZONE: Na, und ob uns das gefällt! Dein wunderschönes Link-Gemälde hat einen Ehrenplatz bei uns in der Redaktion gefunden. Vielen herzlichen Dank dafür!

Viele Grüße an euch und an alle Leser der N-ZONE! Und ein ganz großes Lob an Stefanie Groß für ihr geniales *Super Smash Bros.*-Bild in Ausgabe 07/2014. Gerne mehr davon :-)

N-ZONE: Das Lob leiten wir gerne an Steffi weiter :-)

Liebe Grüße, **Daniela**



Von Daniela bekamen wir dieses tolle Ölgemälde zugesandt. Vielen Dank!.

Janine ist verzweifelt, weil ihre Katze ihr Zelda-Poster aus der N-ZONE zerstört hat. Keine Sorge: Wir liefern Ersatz!

POSTER-GIRL

Liebes N-ZONE-Team,
ich sende euch ein Bild eines *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*-Posters aus der N-ZONE 12/1998. Seit Erscheinen der Ausgabe hängt das gute Teil bei mir, 23, an der Tür. Den beständigen Angriffen meiner Katze hat es aber leider nicht standgehalten. Nun meine Frage: Habt ihr die Ausgabe mit dem Poster noch irgendwo bei euch rumliegen? Ich hätte es wahnsinnig gerne noch einmal in unversehrtem Zustand. Mit dem Poster sind sehr viele Erinnerungen verbunden, unter anderem die Anfänge meines Daseins als *Zelda*-Fan ;-)

N-ZONE: Liebe Janine, wir haben gestöbert und tatsächlich noch eine alte Ausgabe mit dem Poster ausgraben können. Das Heft selbst können wir dir zwar nicht schicken, da hier unsere Bestände ebenfalls stark begrenzt sind. Vom Poster trennen wir uns aber gerne, wenn wir dir damit eine Freude machen können. Hänge es aber in Zukunft woanders oder etwas höher auf, damit deine Katze nicht gleich wieder zuschlägt ;-)

Liebe Grüße, **Janine**

HOMEPAGE-FRAGE

Hallo N-ZONE- und videogameszone-Team,
ich bin seit vielen Jahren treuer Leser der N-ZONE und auch auf eurer Homepage www.videogameszone.de/n-zone schaue ich regelmäßig vorbei.

N-ZONE: Das freut uns zu hören! Wir hoffen, du bleibst uns noch lange Zeit als Leser erhalten :-)

Während ich mit dem Heft, gerade nach dem letzten Redesign, mehr als zufrieden bin, muss ich eure Homepage leider etwas kritisieren. Mir ist aufgefallen, dass es ihr dort seit einigen Monaten kaum noch aktuelle Nachrichten zu Nintendo veröffentlicht, und wenn, dann oftmals mit großer Verzögerung. Außerdem sehe ich dort oft Neuigkeiten zu Spielen, die gar nicht auf einer Nintendo-Konsole erscheinen, wie zum Beispiel *FIFA 15*. Es ist zwar auch interessant, etwas zu anderen Konsolen und deren Spielen zu erfahren, aber eine Seite, die direkt mit Nintendo zu tun hat, sollte doch hauptsächlich über Nintendo-Spiele berichten. Mir ist natürlich klar, dass man nicht zu jeder Kleinigkeit eine News-Meldung machen muss, aber die regelmäßigen Info-Updates zu *Hyrule Warriors* etwa vermisse ich bei euch.

N-ZONE: Zuallererst müssen wir klarstellen, dass hinter den News auf unserer Homepage ein anderes Team steckt als hinter dem Heft – von uns stammen nur die Vorschauen und Tests. Aber findest du wirklich, dass auf der Homepage zu wenig über Nintendo-Spiele berichtet wird? Während wir diese Zeilen schreiben, haben wir die Seite vor uns und sehen News-Meldungen zu *Mario Kart 8*, *Bayonetta 2*, *Super Smash Bros.*, den deiner Meinung nach zu wenig behandelten *Hyrule Warriors*-Updates und vielen weiteren Nintendo-Titeln vor uns. Warum *FIFA 15* ebenfalls angezeigt wird, hat übrigens einen einfachen Grund: Das Spiel erscheint auch für den 3DS, weshalb es auch auf die N-ZONE-Seite verlinkt wird. Zur Fassung für den 3DS gibt es zurzeit leider noch kaum Infos, abgesehen davon, dass sie erscheint. Zu deinem Punkt, dass manche Nachrichten recht spät erscheinen: Unser Online-Team kümmert sich um alle Konsolen und Systeme, und das dauert natürlich seine Zeit, sodass manche Meldungen eine Weile brauchen, bevor sie fertig geschrieben sind und veröffentlicht werden können.

Ich wünsche euch noch eine schöne Zeit! Viele Grüße an die gesamte Redaktion, **Michael**

ERSTKÄUFER

Hallo Jungs,
nun hat sich meine spontane Entscheidung zum Konsolen-Kauf beim Erscheinen der Wii U dank *Mario Kart 8* doch noch gelohnt. Nun gut, ich musste zwar fast 18 Monate warten, bis das Spiel auf den Markt kam, aber was soll's. Mit eurer Wertung bin ich voll und ganz einverstanden.

N-ZONE: Stimmt, *Mario Kart 8* ist der aktuell beste Grund, eine Wii U zu besitzen – nichts geht über unterhaltsame Mehrspieler-Rennen, egal ob off- oder online.

Besteht die Möglichkeit, dass man die Karte der jeweiligen Strecke mit den anderen Fahrern auch auf dem TV einblenden kann? Oder wird Nintendo dies als Patch nachliefern?

N-ZONE: Aktuell besteht diese Möglichkeit nicht. Theoretisch ist es zwar möglich, dass Nintendo einen entsprechenden Patch liefert. Die Wahrscheinlichkeit ist aber eher gering, da die Nachfrage nicht allzu groß sein dürfte.

Ansonsten: Macht weiter so! Ihr mit eurem Heft und Nintendo mit dem geilen Line-up für das kommende Jahr. Gruß aus der Schweiz, **Roger**

AMIIBO-VORTEIL?

Liebes N-ZONE Team!
Dass ihr das beste Magazin der Welt seid, muss ich nicht erwähnen. Wenn ich eure Artikel lese, fühle ich mich stets wohl und ihr seid mir auch sympathisch.

N-ZONE: Das freut uns sehr – vielen lieben Dank!

Jetzt aber zu meinen Themen und Fragen:

1. Nintendo hat auf der E3 die amiibo-Figuren angekündigt. Wenn man die Figuren in *Super Smash Bros.* benutzt, werden die Kämpfer stärker. Was haltet ihr davon? Und wenn das online funktionieren sollte, dann ist das doch eigentlich Pay2Win, oder?

N-ZONE: Woher hast du denn die Information, dass die Kämpfer dank amiibo stärker werden sollen? Nintendo hat bisher nur angekündigt, dass die Figuren dazu genutzt werden, individuelle Daten zu speichern, und es sich dadurch bequemer und einfacher gestalten wird, wenn man zum Beispiel mit seiner eigenen Figur auf der Konsole eines Freundes spielen möchte. Pay2Win entspricht so gar nicht der bisherigen Firmenphilosophie Nintendos, sodass wir nicht damit rechnen, dass ein wie von dir beschriebenes Szenario Wirklichkeit werden dürfte.

2. Ich weiß, dass ihr schon eine Weile vor dem Erscheinen des Heftes Redaktionsschluss habt. Aber dadurch verpasst ihr oft Informationen, und da ich mich auch immer online durch Trailer und News informiere, weiß ich schon mehr als ihr. Was haltet ihr davon, ein bis zwei Leute nach Redaktionsschluss im Büro zu lassen, falls neue Nachrichten kommen?

N-ZONE: Keine Sorge, wir informieren uns natürlich rund um die Uhr bezüglich neuer Informationen zu Wii U und 3DS. Und auch wenn das Heft fertig produziert ist, bleiben wir nicht zu Hause, sondern gehen jeden Tag brav ins Büro. Wenn es die entsprechenden Infos nicht mehr ins Heft schaffen, liegt es also kei-

neswegs daran, dass wir nicht darüber Bescheid wissen. Bis ein Heft gedruckt und ausgeliefert ist, dauert es aber eine ganze Weile. Zwischen dem Moment, da du das Heft in Händen hältst und jenem, in dem wir Redakteure die letzten Änderungen daran vornehmen können, liegen gut zwei Wochen. Zwei Leute, die dauerhaft im Büro sind, könnten daran auch nichts ändern ;-)

Euer treuer Leser **Lennart**

HANDHELD-FRUST

Hallo liebe N-ZONE Redaktion,
ich lese seit Kurzem euer Magazin und es gefällt mir sehr. Ich habe jedoch eine Frage und ich hoffe, dass ihr sie mir beantworten könnt.

N-ZONE: Na, dann schieß doch mal los, wir hören!

Ich besitze einen 3DS XL, aber (noch) keine Wii U. Nun gibt es auf dem 3DS tolle Spiele wie zum Beispiel *Lego City Undercover: The Chase Begins*, *Super Mario 3D Land* und *Donkey Kong Country Returns 3D*, deren Fortsetzungen nur für Wii U erschienen sind. Dies ist für Leute wie mich, die nur einen 3DS haben, sehr frustrierend. Deshalb würde ich gerne wissen, wieso die Nachfolger nur für Wii U erschienen sind und ob zumindest eines der genannten Spiele noch für den 3DS erscheint.

N-ZONE: So ganz stimmt das, was du da sagst, nicht. *Lego City Undercover: The Chase Begins* war von Anfang an als Ergänzung zum Wii-U-Teil gedacht und erschien auch gleichzeitig. Bei *Donkey Kong Country Returns 3D* handelt es sich um eine Umsetzung des ursprünglichen Wii-Spiels, sodass es ganz natürlich ist, dass die Fortsetzung für die Wii U kam. Da der Nachfolger *Donkey Kong Country: Tropical Freeze* technisch wesentlich anspruchsvoller ist, solltest du hier mit keiner 3DS-Umsetzung rechnen. Bei *Super Mario 3D World*, das im Grunde eine Fortsetzung zu *Super Mario 3D Land* ist, hast du jedoch recht. Es ist aber nicht unwahrscheinlich, dass Nintendo irgendwann *Super Mario 3D Land 2* ankündigt. Generell gilt: Als 3DS-Besitzer hast du aktuell eine wesentlich größere Spiele- und Genre-Auswahl als ein Wii-U-Spieler und die Software-Versorgung für den Handheld ist ein ganzes Stück konstanter.

Ich hoffe, ihr könnt meine Fragen beantworten. Macht weiter wie bisher! Euer Leser **Bent**

MEINUNGSWANDEL

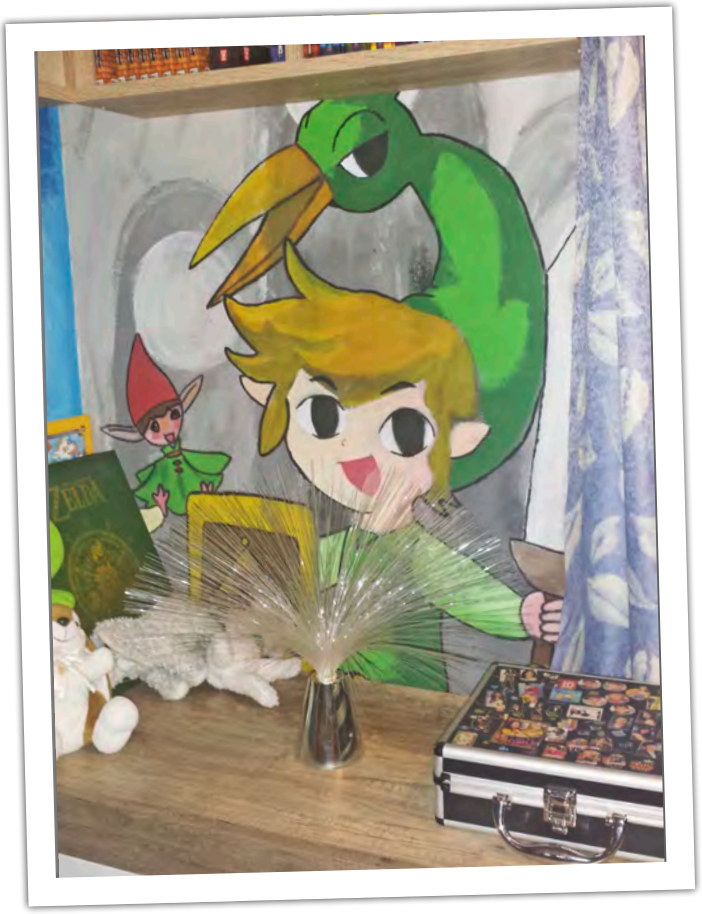
Liebes N-ZONE Team,
als ich mir die Ausgabe 07/2014 eurer Zeitschrift gekauft habe, war ich hellauf begeistert, zu sehen, dass ihr meinen Leserbrief, wenn auch gekürzt, abgedruckt habt.

N-ZONE: Freut uns, dass wir dir damit eine Freude machen konnten :-) Wir erinnern uns gut an deinen Brief, du hast uns zu der Spieleflaute auf der Wii U, den zu zahlreichen Remakes und Neuauflagen und fehlenden 3DS-Spielen aus Japan geschrieben.

Als ich den Leserbrief geschrieben habe, war neben *Mario* und *Super Smash Bros.* einfach kein Titel in Sicht, der mich reizen würde. Das hat sich inzwischen aber geändert. Ich bin zwar nach wie vor der Meinung, dass zu viele „Neuauflagen" von alten Spielen erscheinen, aber meine Wii U wurde wieder in Betrieb genommen. Mein Freund und ich zocken jetzt ganz fleißig *Mario Kart 8* (ja, ich hab's mir entgegen meiner Ankündigung in meinem letzten Brief nun doch gekauft XD) und *Tomodachi Life* bringt meine Akkus des 3DS zum Glühen. Es ist so herrlich lustig und vor allem für kleine Pausen super geeignet! Daher ab jetzt wieder: Gut gemacht, Nintendo! Endlich nimmt die Wii U Fahrt auf! Perlen wie die amiibo-Figuren, *Super Smash Bros.*, *The Legend of Zelda*, *Hyrule Warriors*, *Mario Party 10* und *Yoshi's Woolly World* stehen ganz oben auf meiner Liste. Ich war wirklich unzufrieden und traurig, in die Konsole investiert zu haben, jetzt strahle ich dank all der Neuankündigungen aber wieder mit der Sonne um die Wette. Schön, dass es bergauf geht! Ich verkrümle mich mit der aktuellen Ausgabe der N-ZONE nun wieder auf den Balkon, und über das aktuell angekündigte schlechte Wetter bin ich gar nicht so traurig, schließlich kann ich dann ohne schlechtes Gewissen ein paar Runden in *Mario Kart 8* drehen ;-)

N-ZONE: Schön, dass dich die E3-Ankündigungen wieder mit Nintendo versöhnt haben :-) Auch wir in der Redaktion finden, dass Nintendo mit seinem Messe-Auftritt so gut wie alles richtig gemacht hat und mit überzeugenden Ankündigungen aufwarten konnte. Übrigens: Weltweit ist bei den Hardware-Verkaufszahlen der Wii U derzeit ein konstanter Anstieg zu bemerken – die Zeichen für eine erfolgreiche Nintendo-Zukunft stehen also gut. Schön, gell?

Eure langjährige Leserin **Sandra**



Wir können leider nicht sagen, wer hinter diesem Bild steckt, da uns der Leser in der Mail nicht seinen Namen genannt hat. Sein Wandgemälde teilen wir aber gerne mit der Welt!

SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN: redaktion@n-zone.de

ODER SCHICKT EUER ANLIEGEN PER POST AN: Computec Media • Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth

GUTE LAUNE AUS FERNOST

In letzter Zeit muss man bei Nintendo nicht mal mehr Spiele zocken, um Spaß zu haben – denn allein mit ihren fantastischen Promos und Directs bringen uns die Kollegen schon zum Lachen!

Ben: Nun, Lukas, ich glaube, wir sind uns darüber einig, dass Marios Meister in letzter Zeit die Gute-Laune-Schraube bis zum Anschlag aufgedreht haben. Einige der Nintendo Directs und vor allem Big Ns Videos rund um die E3 gehörten mit zu den witzigsten Präsentationen, die ich in fünfzehn Jahren als Videospieljournalist gesehen habe – vor allem von einer dermaßen großen Firma wie Nintendo! Teilst du da meine Meinung? Wie siehst du das?

Lukas: Da hast du vollkommen recht! Nintendo ist anscheinend gerade dabei, einen Image-Wandel zu versuchen. Neben den düsteren, oft brutalen Titeln für Playstation 4 und Xbox One stellt sich der Mario-Konzern hin und sagt ganz bewusst: „Schaut her, wir wagen das Unerhörte und vermitteln als Firma das, was Videospiele eigentlich machen sollen: Spaß!“ Ein sehr smarter Zug, der ein tolles Alleinstellungsmerkmal darstellt, wenn du mich fragst. Man bedenke, auch Nintendo war nicht immer für Selbstironie bekannt – die letztjährige Nintendo-Direct-Ausgabe zur E3 war an Biederkeit kaum zu übertreffen.

Ben: Ich finde dabei vor allem den Zeitpunkt interessant. Wir haben ja in den letzten Ausgaben der N-ZONE beleuchtet, dass Nintendo im Moment in einer kleinen Wirtschaftskrise steckt – da wären zum Beispiel die schwachen Verkäufe der Wii U (hier ist nun dank *Mario Kart 8* zumindest leichte Besserung in Sicht) und die (noch immer sehr schmerzhafte) Schließung der Firmen-Niederlassung in Großostheim. Man kann also sagen, dass Nintendo gerade etwas schwächelt. Das ist bei solch großen Firmen eigentlich eher ein Anreiz, sich noch weiter zurückzuziehen, noch mehr auf Sicherheit zu spielen. Stattdessen wirkt Nintendo nun regelrecht befreit, locker, macht einen unheimlich entspannten Eindruck. Das Ganze wirkt auf mich auch nicht gestellt. Wie passt das deiner Meinung nach gerade jetzt zusammen?

Lukas: Es stimmt, diese neu entdeckte Leichtigkeit wirkt nicht gestellt. Aber seien wir realistisch: Nintendo feiert ob der angespannten finanziellen Lage sicher nicht fröhlich Partys. Insofern sehe ich das neue, lockere Image durchaus als etwas an, was ganz gezielt vermittelt und kontrolliert gesteuert werden soll, wie aktuell der Fall des entlassenen Indie-Chefs Dan Adelman zeigt. Allerdings: Coolness ist nichts, was man spielen kann, sonst wirkt man am Ende noch verkrampfter als zuvor. Insofern bleibt dem Konzern nichts anderes übrig, als sich der neu entdeckten Entspanntheit hinzugeben und zu zeigen „Seht her, wir sind wirklich so, wie wir uns geben“ – dem bisherigen Anschein nach erfolgreich.

Ben: „Coolness ist nichts, was man spielen kann“ – das halte ich für eine sehr wichtige Aussage. Man kauft es Nintendo einfach ab. Dieser neue Stil wirkt frisch, locker und macht unglaublich viel Spaß. Los ging es wohl bei *Tomodachi Life* mit dieser irrsinnig drolligen Nintendo-Direct-Ausgabe. Ich weiß noch ganz genau, wie Viktor während des Internet-Streams neben mir stand und Tränen gelacht hat. Mir ging's dabei ganz ähnlich. Der Spot zu Reggie Fils-A-Mech war auch nicht schlecht. Aber ich glaube, mein Lieblings-Nintendo-Video der letzten Monate war diese fantastische Matrix-Kampfsequenz zwischen Satoru Iwata und Reggie Fils-Aimé, mit der die Kollegen in die E3 2014 gestartet sind. Das kann man sich auf Youtube gar nicht oft genug reinziehen.

Lukas: Auf die Gefahr hin, den Begriff überzustrapazieren, aber dieser Kampf war episch! Was besonders wichtig ist: Der neue Stil kommt an. Von allen Seiten hört man, dass Nintendo die E3 „gewonnen“ habe, was nicht nur an den vorgestellten Spielen, sondern eben auch am an den Tag gelegten Verhalten liegt. Und der Erfolg gibt ihnen recht, denn langsam, aber beständig erholen sich die Wii-U-Verkaufszahlen.

TESTEN UND FETT SPAREN!

Zum Kennenlernen:
Holt euch jetzt mit dem N-ZONE-Mini-Abo
3 Ausgaben für schlappe € 7,80!
Zusätzlich gibt es eines der beliebten
The Legend of Zelda-Taschenbücher gratis.

Jetzt 33% Rabatt

QR-Code scannen und hinsurfen!
www.videogameszone.de/n-zone/miniabo

The Legend of Zelda: A Link to the Past
(Taschenbuch) von TOKYOPOP!

ODER

The Legend of Zelda: The Minish Cap
(Taschenbuch) von TOKYOPOP!

ODER

The Legend of Zelda: Phantom Hourglass
(Taschenbuch) von TOKYOPOP!

25 JAHRE computec LEIDENSCHAFT FÜR GAMES

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

shop.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiteren COMPUTEC-Magazinen.

http://shop.n-zone.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Deutschland, Österreich, Schweiz & weitere Länder: Computec Kundenservice, 20080 Hamburg, E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 0911-99399098*, Fax: 01805-8618002* (* 14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 42 Cent/Min. aus dem dt. Mobilfunknetz)

☒ JA, ich möchte das Mini-Abo der N-ZONE.
Senden Sie mir 3 Ausgaben für nur € 7,80!

Absender *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

- Gefällt mir N-ZONE, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Heft jeden Monat frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag.
- Das Abo (€ 40,00/12 Ausg. (= € 3,33/Ausg.); Österreich € 47,50/12 Ausg.; sonst. Ausland € 52,00/12 Ausg.) kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück.
- Gefällt mir N-ZONE wider Erwarten nicht, so gebe ich spätestens 14 Tage nach Erhalt des zweiten Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte oder E-Mail genügt.
- Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.
- Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten
- Widerrufsrecht: Sie können die Bestellung binnen 14 Tagen ohne Angabe von Gründen formlos widerrufen. Die Frist beginnt an dem Tag, an dem Sie die erste bestellte Ausgabe erhalten, nicht jedoch vor Erhalt einer Widerrufsbelehrung gemäß den Anforderungen von Art. 246a § 1 Abs. 2 Nr. 1 EGBGB. Zur Wahrung der Frist genügt bereits das rechtzeitige Absenden ihres eindeutig erklärten Entschlusses, die Bestellung zu widerrufen. Sie können hierzu das Widerrufs-Muster aus Anlage 2 zu Art. 246a EGBGB nutzen. Der Widerruf ist zu richten an: Computec Aboservice, Postfach 20080, Hamburg Telefon: +49 (0)911-99399098, Telefax: 01805-8618002, E-Mail: computec@dpv.de

Bitte senden Sie mir folgendes Gratis-Extra:

❒ **Zelda-Taschenbuch A Link to the Past**
(Prämien-Nr.: 1107837)

❒ **Zelda-Taschenbuch The Minish Cap**
(Prämien-Nr.: 1107849)

❒ **Zelda-Taschenbuch Phantom Hourglass**
(Prämien-Nr.: 1107848)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut: _____

BIC IBAN

Kontoinhaber: _____

SEPA-Lastschriftmandat: Ich ermächtige die DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, Gläubiger-Identifikationsnummer DE77ZZZ00000004985, wiederkehrende Zahlungen von meinem Konto mittels Lastschrift einzuziehen. Zugleich weise ich mein Kreditinstitut an, die von der DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH auf mein Konto gezogenen Lastschriften einzulösen. Die Mandatsreferenz wird mir separat mitgeteilt. Hinweis: Ich kann innerhalb von acht Wochen, beginnend mit dem Belastungsdatum, die Erstattung des belasteten Betrages verlangen. Es gelten dabei die mit meinem Kreditinstitut vereinbarten Bedingungen.

862344

❒ Ich bin damit einverstanden, dass mich Computec Media GmbH per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informiert.

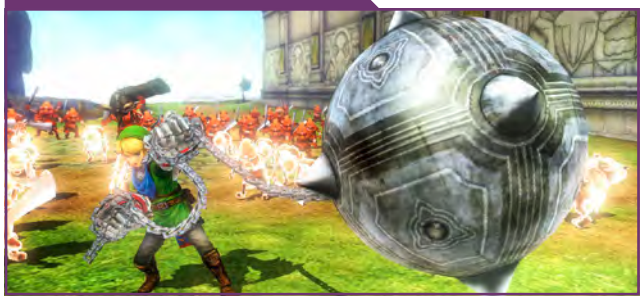
❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 6–8 Wochen)

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

AUSGABE 10/2014
ab 17.09.14 am Kiosk

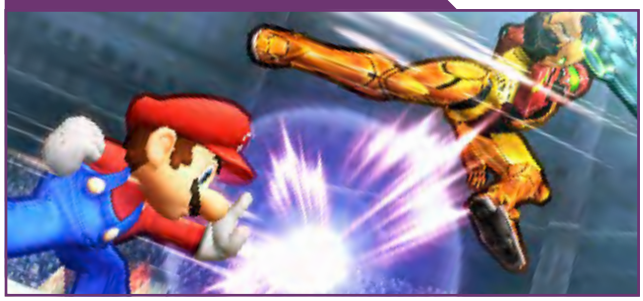
Unsere Abonnenten erhalten das Heft
in der Regel schon einige Tage früher!

HYRULE WARRIORS (Test)



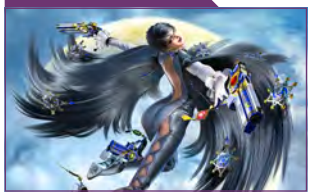
Wir schnetzeln uns durch das actiongeladene *Zelda*-Spin-off und verraten euch, wie gut der Mix aus *Zelda* und *Dynasty Warriors* schlussendlich geworden ist.

SUPER SMASH BROS. 3DS (Test)



Wenn alles glatt läuft, lest ihr bereits in der kommenden N-ZONE, wie sich das neue *Super Smash Bros.* auf Nintendos 3DS schlägt.

BAYONETTA 2 (Test)



Sofern uns keine Test-Embargos dazwischen funken, lest ihr im nächsten Heft, wie gut die Hexen-Action ist.

GAMESCOM 2014 (Vorschau)

Alle Neuankündigungen sowie frische Anspieleindrücke von der Gamescom liefern wir euch nächste Ausgabe.

play4 Ausgabe 09/14

In unserer Schwesterzeitschrift play4 erwartet euch diesmal eine große Titelstory zu *Batman: Arkham Knight* für PS4 sowie brandheiße Spieleindrücke aus der *Destiny*-Beta und eine Vorschau zu *Kingdom Hearts 2.5 HD Remix* für PS3. Im Testbereich gibt's Lesefutter zu *The Last of Us Remastered* (PS4) *Sacred 3* (PS3), *Sniper Elite 3* (PS4/PS3), *The Ratchet & Clank Trilogy* (PS Vita) und mehr.

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen/Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen ändern.

IMPRESSUM

computec MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA INTERNATIONAL AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag	Computec Media GmbH Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth Telefon: +49 911 2872-100 Telefax: +49 911 2872-200 E-Mail: redaktion@n-zone.de www.n-zone.de
Geschäftsführer	Rainer Rosenbusch, Ingo Griebl, Hans Ippisch
Chefredakteurin	Petra Fröhlich
Leitender Redakteur (V.i.S.d.P.)	Viktor Eippert verantwortlich für den redaktionellen Inhalt Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion	Marco Cabibbo, Uwe Hönig, Benjamin Kegel, Lukas Schmid
Mitarbeiter dieser Ausgabe	Boris Borda, Olaf Bleich, Stefanie Groß, Michael Heymann, Dominik Wulf, Sebastian Zelada
Lektorat	Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Esther Marsch, Heidi Schmidt
Layout	Lars Kromat, Matthias Schöffel, Stefanie Zehetbauer
Layoutkoordination	Albert Kraus
Titelgestaltung	Matthias Schöffel
COO	Hans Ippisch
Vertrieb/Abonnement	Werner Spachmüller (Ltg.)
Marketing	Jeanette Haag (Ltg.)
Produktion	Martin Closmann (Ltg.), Jörg Gleichmar

www.n-zone.de

Chefredakteur Online	Florian Stangl
Redaktion	Matthias Dammes, Max Falkenstern, Marc-Carsten Hatke, Maik Koch, David Martin
Entwicklung	Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert, Christian Zamora
Webdesign	Tony von Biedenfeld

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Anzeigenleiter
Gunnar Obermeier
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung Print
René Behme: Tel.: +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Bernhard Nusser: Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Alto Mair: Tel.: +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Anne Müller: Tel.: +49 911 2872-251; anne.mueller@computec.de

Anzeigenberatung Online
Ströer Digital Media GmbH, Stresemannstraße 29, 22769 Hamburg
Telefon: +49 (0) 40-46 85 67-0; Fax: +49 (0) 40-46 85 67-390
www.stroeerdigitalmedia.de

Anzeigendisposition	anzeigen@computec.de
Datenübertragung	via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 27 vom 01.01.2014

Abonnement
http://shop.n-zone.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Direct GmbH:
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen in Deutschland, Österreich, Schweiz und weitere Länder ist Ihr Computec-Team unter:

E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (0,14 €/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 0,42 €/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 40,00
Österreich: € 47,50
Ausland: € 52,00

ISSN/Vertriebskennzeichen: ISSN 1433-8424; ZKZ B 43739
Vertrieb und Einzelverkauf: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, www.dpv.de
Druck: Quad/Graphics Europe, 120 Pultuska Street, 07-200 Wyszków, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

Diese Ausgabe enthält Inhalte von GamesTM, veröffentlicht unter Lizenz von Imagine Publishing Limited. Alle Rechte an den lizenzierten Inhalten liegen bei Imagine Publishing Limited und dürfen weder komplett noch teilweise ohne schriftliche Erlaubnis von Imagine Publishing Limited reproduziert werden.
© 2014 Imagine Publishing Limited. www.imagine-publishing.co.uk

MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES MMORE, PC GAMES HARDWARE, BUFFED, X3, PLAY 4, GAMES & MORE, GAMES AKTUELL, N-ZONE, XBG GAMES, PLAY BLU

Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, HARPER'S BAZAAR
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, PLAYBOY, CKM, MEN'S HEALTH

Eure Sieger stehen fest!

DER COMPUTEC GAMES AWARD

Checkt jetzt die Gewinner auf www.bamaward.de!

computec MEDIA

powered by GAMINGAID e.V. spielend helfen

SAE INSTITUTE Creative Media Education

SATURN
PRÄSENTIERT:

DIE DEUTSCHLAND-PREMIERE

15.11.14
Samstag, 19.30 Uhr, Stuttgart, Liederhalle

21.3.15
Samstag, 20 Uhr, München, Philharmonie

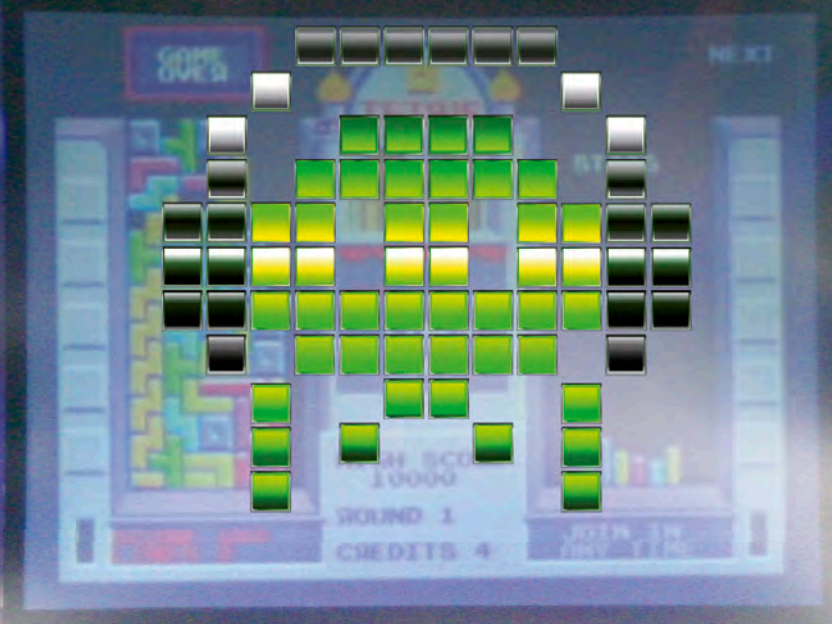
VIDEO GAMES LIVE™

Von Space Invaders bis Final Fantasy:
präsentiert von Tommy Tallarico – mit großem Orchester und Chor!

„Eine wunderschöne Aufführung!"
USA TODAY

„Ergreifend!"
The London Times

„Bezaubernd! Bombastisch!"
New York Times



Mit der Musik von
Final Fantasy, Warcraft,
Sonic, Skyrim,
Metal Gear Solid,
Kingdom Hearts,
Castlevania,
Street Fighter II,
Mega Man,
Monkey Island,
Earthworm Jim u.v.m.!

StuttgartKonzert

tickets **0711-52 43 00**
www.stuttgartkonzert.de

25 JAHRE computec LEIDENSCHAFT FÜR GAMES

ARTS & ENTERTAINMENT PRODUCTIONS

Alle VVK-Stellen

münchen event

tickets **089-93 60 93**
www.muenchenevent.de